Clive Gifford

AVANTURE
ZA VAŠ
ZX SPECTRUM



Clive Gifford

AVANTURE ZA VAŠ ZX SPECTRUM

NIRO „TEHNIČKA KNJIGA"
Beograd, 1985.

Sadržaj

Beleška o autorima

Tim Hartnel, urednik izdanja, je najviše objavljivan pisac tekstova o računarima na svetu. Osnivač je Nacionalnog kluba korisnika ZX, i pokretač časopisa »ZX Kompjuting«. U proteklom periodu, ime Tima Hartnela vezano je za raznovrsne aktivnosti u svetu računara. Među objavljenim radovima iz ove oblasti nalaze se »Vodič za lični komjuter« (»Verdžin Buks«) i »Velika knjiga kompjuterskih igara« (»Fontana«).

Klajv Giford, urednik serije i autor, dvadesetogodišnjak student političkih nauka, poslovanja i prava. Saradivao je sa časopisom »ZX Kompjuting« i napisao je »Kako najbolje iskoristiti vaš Dragon 32«. Svoje slobodno vreme provodi igrajući golf i hokej i slušajući muziku.

Sju Valiker, je slobodni umetnik, ilustrator.

*

Autor izražava zahvalnost za doprinos pri pisanju ove knjige: Dejvidu Edvardsu, Filu Broutonu, Adamu Veringu. Takođe, autor želi da zahvali: Piteru, Seli, Liz i Timu na savetima i pomoći koju su mu pružali od početka rada na ovoj knjizi.

Predgovor jugoslovenskom izdanju

Kućni računari nezadrživo ulaze i u naše domove. U poslednje vreme i kod nas se pojavljuju mnogi naslovi iz ove oblasti, ne samo ovog izdavača. Većina tih knjiga obrađuje programski jezik BASIC pomoću koga komuniciramo sa mikrokompjuterima. Kako se prvi kontakt, većine nas svih uzrasta, sa ovim malim ali moćnim mašinama uspostavlja preko igara, to je prirodno što se pojavljuju i knjige posvećene igrama.

Ova knjiga sadrži šest probranih i vrlo interesantnih igara — »avantura«. One su logičkog karaktera i zahtevaće od vas dosta strpljenja i vremena, ako želite da uspešno savladate sve prepreke koje vam na putu stoje.

Pre svake igre dato je neophodno uputstvo za igranje. Svaka avantura »smeštena« je u zamišljene zamkove, lavirinte i slične sredine, te vas vrebaju razne opasnosti. Preporučujemo vam da obavezno pravite šemu vašeg kretanja tokom igre. Tako ćete uspešnije rešiti sve probleme i nedaće na koje budete nailazili.

Za sve ambicioznije i večnije programiranju ova knjiga može poslužiti kao osnova za pravljenje sopstvenih igara sličnog tipa.

Redakcija

Predgovor engleskom izdanju

Pred vama je prilika da se proverite, da zamenite veštinu »avantura vanzemaljaca« za logiku, dedukciju i sposobnost predviđanja, da se isključite iz svakodnevice i iskušate svoju snalažljivost u situacijama različitim od uobičajenih.

Ova knjiga je puna igara koje će staviti na probu vaše umne sposobnosti i nerve. Saradnici su odabrani među najboljim dizajnerima i programerima igara avantura. Ovakva saradnja ima za rezultat kolekciju igara raznovrsnih ali uvek interesantnih.

Metode programiranja su, takođe raznorodne; proučavajući uputstva možete dosta saznati o procesu programiranja igara avantura. Poglavlje »Programirajte svoju avanturu«, na kraju knjige, biće vam u tome od velike koristi.

Konačno, nadam se da ćete uživati u igri i rešavanju problema koje ona donosi u istoj onoj meri u kojoj smo mi uživali pišući te programe.

Klajv Giford
Esford, Midleseks
Juni, 1984.

Predgovor autora

Po mom mišljenju, igre avanture na računarima su vrhunski izvor zabave. Dobre igre avanture mogu da izlože naporu do krajnjih granica vaše sposobnosti razmišljanja i logiku, kao izazov koji je deo same igre.

Međutim, loše smišljene igre, mogu biti veoma dosadne i zamarajuće. U ovoj knjizi, moji saradnici i ja, pokušali smo da vam ponudimo najširi izbor igara — od igara avantura sa izraženom likovnošću kao što je »Tarkus«, do avanturističkih igara klasičnog triler tipa, kao što je »Prsten moći«. Nameravao sam da spojim klasični tip scenarija, kao što su podvodne avanture i avanture bajke, sa novim sadržajima kao što su istraživanje unutrašnjosti računara, kako izbeći kaznu u školi i šetnju po jednom tipičnom gradu.

Pišući programe za te igre, koristio sam različite metode programiranja, koncepcija i scenarija, vodeći uvek računa o dve stvari, da li su zabavni i da li pružaju dovoljan izazov našem duhu. Ubeđen sam da ove igre ispunjavaju oba zahteva i nadam se da ćete i vi biti istog mišljenja ovladavši veštinom programiranja i igranja.

U vezi uputstava za programiranje važno je istaći tehničku stranu. U ovoj knjizi koristili smo se visokokvalitetnim štampačem, mnogo boljim od starog ZX štampača. Međutim, jedan kôd se pojavljuje različito u uputstvima i na tastaturi Spectruma. Na primer, dirki »3« na tastaturi Spectruma odgovara mali trougao u uputstvu.

Klajv Giford
Esford, Midleseks
Juni, 1984.

Naslov originala:

Clive Gifford
Adventures for your ZX Spectrum

The Virgin Computer Series

Prvi put objavljeno u Velikoj Britaniji 1984. g. u izdanju Virgin Books Ltd, 61—63 Portobello Road, London W11 3DD

Izdavači za SFRJ: NIRO »Tehnička knjiga«, Beograd i Zavod za izdavanje udžbenika — OOUR Stvaranje i proizvodnja nastavnih sredstava, Beograd

Recenzent: mr Nenad Marković, dipl. inž.

Za izdavače: Branko Nikolić, direktor i glavni urednik i prof. mr Velimir Branković, direktor i glavni urednik

Urednici: Dušica Lučić i Svetislav Todić

Prevod teksta s engleskog: Predrag Pecija

Prevod i adaptacija programa: mr Veselin Petrović i Radivoje Grbović

Štamparija: BIGZ, Beograd

Tiraž: 5.000 primeraka

Oslobođeno poreza na promet na osnovu mišljenja Republičkog komiteta za kulturu SRS

Kvar!

Igrate vašu najnoviju elektronsku igru i upravo ste pred postizanjem velikog rezultata kada . . . KVAR! Vaš računar je pretrpeo raspad sistema i vi ga morate popraviti. Jedina šansa za vas bi bila da se uz pomoć laserskog zraka smanjite na meru koja bi vam omogućila ulazak u unutrašnjost računara u cilju razrešenja problema. Vaše poznavanje tehnike i sposobnost rasuđivanja biće iskušane do maksimuma prilikom rešavanja ove kratke igre koja će zaokupiti svu vašu pažnju.

Ova igra vas upućuje, kako korišćenjem sasvim različitog scenarija, možete stvoriti sasvim originalnu i uzbudljivu avanturu. Pokušajte da sami smislite neka nova scenarija ili pogledajte poglavlje pri kraju knjige o pisanju programa za sopstvene avanture.



```
  10>BORDER 0:INK 7:PAPER 0:CLS :RES
TORE
  20 PRINT AT 2,11; FLASH 1;" K V A
R "
  30 FOR n=0 TO 100
  40 POKE 22527+RND*704,RND*127
  50 BEEP ,005,RND*50
  60 NEXT n
  80 PRINT AT 10,0;" Racunar ti se p
okvario i treba da ga popravis !"
  90 PRINT AT 17,8;" Igru sastavio "
 100 PRINT AT 18,8;" Dave Edwards  "
 110 DIM k$(29,64): DIM a(29,6): DIM
 o$(14,2,32): DIM o(14,2): DIM i$(5,
2,32):  DIM i(5): DIM w$(19,3)
 130 LET b=0: LET z=1: LET ta=0: LET
 q=0: LET c=0: LET in=1: LET s=0: LE
T li=0: LET rm=1: LET e$="": LET f$=
"": LET a=0
 150 REM ucitavanje podataka
 170 FOR n=1 TO 29: READ k$(n): NEXT
 n
 190 FOR n=1 TO 29: READ a(n,1),a(n,
2),a(n,3),a(n,4),a(n,5),a(n,6): NEXT
 n
 210 FOR n=1 TO 18: READ w$(n): NEXT
 n
 230 FOR n=1 TO 14: READ o$(n,1),o$(
n,2),o(n,1),o(n,2): NEXT n
 250 LET rm=1
 270 CLS
 290 REM ulaz
 310 IF s=0 THEN  LET e$= "Racunar
```

```
je ukljucen."
 330 IF li=0 AND rm>5 THEN  PRINT "M
rak je ": LET e$="": LET f$=""
 350 IF li=1 OR li=0 AND rm<5 THEN
PRINT " TI si";k$(rm)
 370 PRINT e$: PRINT f$
 390 LET e$="": LET f$=""
 410 PRINT " Vidis: ";
 430 FOR n=1 TO 14: IF o(n,1)=rm THE
N  IF a=1 THEN  PRINT "          "+o$
(n,1)
 431 IF o(n,1)=rm AND a=0 THEN  PRIN
T o$(n,1): LET a=1
 432 NEXT n
 450 IF a=0 THEN  PRINT "nista vazno
 "
 470 LET a=0: PRINT : PRINT
 490 REM entry point 2
 510 LET a=0
 530 INPUT " Sta dalje ";z$
 550 REM disection
 570 LET x$=" "
 575 IF LEN z$<=2 THEN  LET z$=z$+"
       "
 580 FOR x=1 TO LEN z$-LEN x$+1: IF
x$=z$(x TO x+LEN x$-1) THEN  GO TO 5
90
 585 NEXT x: LET x=0
 590 LET a$=z$( TO x): LET b$=z$(x+1
 TO )
 595 LET xa=3: LET xb=32: IF LEN a$<
=3 THEN  LET xa=LEN a$
 600 IF LEN b$ AND 3 THEN  LET xb=LE
N b$
 605 LET c$=a$( TO xa): LET d$=b$(
```

```
TO xb)
 610 FOR n=1 TO 19
 630 IF c$=w$(n) THEN  GO TO 710
 650 IF d$=w$(n) THEN  GO TO 710
 670 NEXT n
 690 GO TO 730
 710 IF n=1 THEN  GO SUB 810: LET n=
0
 711 IF n=2 THEN  GO SUB 830: LET n=
0
 712 IF n=3 THEN  GO SUB 850: LET n=
0
 713 IF n=4 THEN  GO SUB 870: LET n=
0
 714 IF n=5 THEN  GO SUB 890: LET n=
0
 715 IF n=6 THEN  GO SUB 910: LET n=
0
 716 IF n=7 THEN  GO SUB 930: LET n=
0
 717 IF n=8 THEN  GO SUB 930: LET n=
0
 718 IF n=9 THEN  GO SUB 990: LET n=
0
 719 IF n=10 THEN  GO SUB 1030: LET
n=0
 720 IF n=11 THEN  GO SUB 1070: LET
n=0
 721 IF n=12 THEN  GO SUB 1090: LET
n=0
 722 IF n=13 THEN  GO SUB 1130: LET
n=0
 723 IF n=14 THEN  GO SUB 1230: LET
n=0
 724 IF n=15 THEN  GO SUB 1250: LET
```

```
n=0
 725 IF n=16 THEN  GO SUB 1350: LET
n=0
 726 IF n=17 THEN  GO SUB 1450: LET
n=0
 727 IF n=18 THEN  GO SUB 1530: LET
n=0
 728 LET c=1
 730 IF c=0 AND rm>4 THEN  PRINT " I
znenada te pogodio elektron u prolaz
u !": GO TO 3090
 750 IF c<>0 THEN  LET c=0: GO TO 77
0
 755 IF c=0 THEN  GO SUB 3110: IF c=
1 THEN  GO TO 770
 760 IF c$="" THEN  PRINT " Molim po
novi recenicu !"
 765 IF c$<>"" THEN  PRINT " Ne znam
 kako da ";b$: PRINT " budalo!!"
 766 IF c$="" AND d$="" THEN  PRINT
" Molim ponovi recenicu!"
 770 PAUSE 1000
 790 IF q=0 THEN  GO TO 490
 795 IF q=1 THEN  LET q=1: GO TO 270
 800 STOP
 810 IF a(rm,1)<>0 THEN  LET rm=a(rm
,1): PRINT " O.K. ": LET q=1: RETURN

 815 LET rm=rm: PRINT " O.K. ": LET
q=1: RETURN
 830 IF a(rm,2)<>0 THEN  LET rm=a(rm
,2): PRINT " O.K. ": LET q=1: RETURN

 835 LET rm=rm: PRINT " O.K. ": LET
```

```
q=1: RETURN
 850 IF a(rm,3)<>0 THEN  LET rm=a(rm
,3): PRINT " O.K. ": LET q=1: RETURN

 855 LET rm=rm: PRINT " O.K. ": LET
q=1: RETURN
 870 IF a(rm,4)<>0 THEN  LET rm=a(rm
,4): PRINT " O.K. ": LET q=1: RETURN

 875 LET rm=rm: PRINT " O.K. ": LET
q=1: RETURN
 890 IF a(rm,5)<>0 THEN  LET rm=a(rm
,5): PRINT " O.K. ": LET q=1: RETURN

 895 LET rm=rm: PRINT " O.K. ": LET
q=1: RETURN
 910 IF a(rm,6)<>0 THEN  LET rm=a(rm
,6): PRINT " O.K. ": LET q=1: RETURN

 915 LET rm=rm: PRINT " O.K. ": LET
q=1: RETURN
 930 IF in>5 THEN  PRINT  FLASH 1;"
Ne mozes vise da poneses !": RETURN
 950 FOR n=1 TO 14: IF o$(n,2. TO 3)
=d$ AND rm=o(n,1) THEN  LET i$(in,1)
=o$(n,1): LET i$(in,2)=o$(n,2): LET
i(in)=o(n,2): GO TO 970
 955 IF o$(n,2, TO 3)=d$ AND rm<>o(n
,1) THEN  INK 4: PRINT  FLASH 1;" To
 ovde ne vidis !": INK 7: RETURN
 960 NEXT n: INK 6: GO SUB 962: IF z
<>1 THEN  PRINT  FLASH 1;" Sta je ";
b$;"                              ?":
 RETURN
```

```
 961 RETURN
 962 IF d$="zic" OR d$="otp" OR d$="
rom" OR d$="ram" THEN  PRINT " To ne
 mozes da uzmes !": LET z=1: RETURN
 970 PRINT " O.K. ": LET o(n,1)=-2:
LET in=in+1: IF d$="olo" THEN  LET l
i=1: LET sw=1
 975 RETURN
 990 FOR n=1 TO in: IF d$=i$(n,2, TO
 3) THEN  LET o(i(n),1)9rn: PRINT "
O.K. ": GO TO 1010
 995 NEXT n: PRINT " Ali ti nemas ";
b$;" !": RETURN
1010 FOR n=n TO in-2: LET i$(n,1)=i$
(n+1,1): LET i$(n,2)=i$(n+1,2): LET
i(n)=i(n+1): NEXT n: LET i$(in-1,1)=
"": LET i$(in-1,2)="": LET i(in-1)=0
: LET in=in-1: RETURN
1030 IF d$="otp" AND rm=29 OR d$="zi
c" AND rm=9 THEN  GO TO 1050
1035 FOR n=1 TO 14: IF d$=o$(n,2, TO
 3) THEN  PRINT " To je samo ";o$(n,
1): RETURN
1040 NEXT n: PRINT " Ne vidis nista
slicno da ispitas !": RETURN
1050 IF d$="otp" THEN  PRINT " Jedan
 kraj mu se olabavio !": RETURN
1055 IF d$="zic" THEN  PRINT " Jedan
 kraj je prekinut !": RETURN
1070 LET q=1: PRINT " O.K. ": RETURN

1090 FOR n=1 TO in: IF i$(n,2, TO 3)
="krp" THEN  GO TO 1110
1095 NEXT n: PRINT " Cime da cistim
```

```
, budalo ?": RETURN
1110 IF rm=27 AND d$="kol" THEN  PRI
NT " Cistis kolo, Iz njega zraci crv
eni zar.": LET ta=ta+1: RETURN
1115 PRINT " Cistis ";b$;" ...": PRI
NT " Nista se ne desava.": RETURN
1130 IF rm<>1 THEN  PRINT  FLASH 1;"
 Na cemu da kucam ? ": RETURN
1150 IF d$<>"bun" AND s<>0 THEN  PRI
NT " Ti kucas ";b$;" ..": PRINT " Ra
cunar ne ekranu prikazuje 'SINTAKSNA
 GRESKA.": RETURN
1170 IF d$="run" AND s=0 AND ta<>5 T
HEN  PRINT " Racunar prikazuje na ek
ranu  '";: PRINT  FLASH 1;" ROM/RAM
GRESKA ";: PRINT  FLASH 0;"'": RETUR
N
1190 IF d$="run" AND s=0 AND ta=5 TH
EN  PRINT " Racunar je sada ispravan
. Sada mozes da nastavis igru
 JET NET BILLY!!": STOP
1210 PRINT " Ti kucas ";b$;"..": PRI
NT " Racunar na ekranu pokazuje ' SI
NTAKSNA GRESKA U KOMANDI!": RETURN
1230 PRINT " Vreme prolazi ...": RET
URN
1250 IF rm=29 AND o(1,1)=rm OR rm=9
AND o(2,1)=rm THEN  GO TO 1270
1255 PRINT " Sta da zalemim ?": RETU
RN
1270 FOR n=1 TO in-1: IF i$(n,2, TO
3)="kal" THEN  LET a=1
1275 IF i$(n,2, TO 3)="lem" THEN  LE
T b=1:
1280 NEXT n
```

```
1285 IF a=0 OR b=0 THEN  PRINT " Jos
 ne mozes da lemis !": RETURN
1290 IF a=1 AND b=1 AND d$="otp" THE
N  PRINT " Lemis otpornik": LET ta=t
a+1: RETURN
1295 IF a=1 AND b=1 AND d$="zic" THE
N  PRINT " Lemis zicu.": LET ta=ta+1
: RETURN
1310 PRINT " Jos ne mozes da lemis !
": RETURN
1350 CLS : PRINT AT 0(10;" Spisak"
1370 PRINT : PRINT
1390 FOR n=1 TO in-1: IF i$(n,2, TO
3)<>"" THEN  LET a=1: PRINT "  ";i$(
n,1)
1395 NEXT n: IF a=0 THEN  PRINT " Ne
mas nista kod sebe !": RETURN
1410 PRINT : PRINT
1430 RETURN
1450 IF d$="rom" AND rm=25 OR d$="ra
m" AND rm=22 THEN  GO TO 1490
1470 PRINT " Sta da popravim ?": RET
URN
1490 FOR n=1 TO in-1; IF i$(n,2, TO
3)<>"kas" THEN  NEXT n: PRINT " To n
e moze da se popravi !": RETURN
1495 PRINT " Popravljas ";d$;" ": LE
T ta=ta+1: IF rm=25 THEN  LET o(12,1
)=-2: RETURN
1500 IF rm=22 THEN  LET o(13,1)=-1:
RETURN
1530 IF rm=1 AND d$="ukl" THEN  LET
s=0: PRINT " O.K.": RETURN
1535 IF d$="isk" THEN  LET s=1: PRIN
T " O.K.": RETURN
```

```
1540 PRINT  FLASH 1;" Koji prekidac
?": RETURN
1550 REM  DATA ( lokacije )
1570 DATA " van racunara"
1590 DATA " u zracima za smanjivanje
"
1610 DATA " na ulazno-izlaznom prikl
jucku CENTRONICS"
1630 DATA " na magistrali podataka"
1650 DATA " na logickom ulazu"
1670 DATA " na logickom ulazu"
1690 DATA " na magistrali podataka"
1710 DATA " u sklopu za ukljucenj/is
kljucenje"
1730 DATA " na vezi sa tastaturom"
1750 DATA " kod video-modulatora"
1770 DATA " na magistrali podataka"
1790 DATA " ispod glavnog procesora"
1810 DATA " okruzen glvnim procesoro
m"
1830 DATA " okruzen glvnim procesoro
m"
1850 DATA " okruzen glvnim procesoro
m"
1870 DATA " okruzen glvnim procesoro
m"
1890 DATA " izmedju dva memorijska c
ipa"
1910 DATA " na magistrali podataka"
1930 DATA " na magistrali podataka"
1950 DATA " kod konektora za RAM-mem
oriju"
1970 DATA " kod konektora za RAM-mem
oriju"
```

```
1990 DATA " u RAM-memoriji"
2010 DATA " u RAM-memoriji"
2030 DATA " u RAM-memoriji"
2050 DATA " u RAM-Memoriji"
2070 DATA " u RAM-memoriji"
2090 DATA " na zaprljanom konektoru"
2110 DATA " iznad prikljucka za kase
tu"
2130 DATA " u gomili otpornika"
2150 REM **** PODACI (izlazi)
2170 DATA 2,0,0,0,0,0
2190 DATA 3,1,1,1,0,0
2210 DATA 4,2,1,1,0,0
2230 DATA 7,3,6,5,0,0
2250 DATA 8,9,4.10,0,0
2270 DATA 28,0,29,4,0,0
2290 DATA 11,4.6,8,0,0
2310 DATA 0,5,7,27,0,0
2330 DATA 5,0,0,0,0,0
2350 DATA 27,0,5,0,0,0
2370 DATA 12,7,0,0,0,0
2390 DATA 0,11,0.0,14,0
2410 DATA 0,14,15,0,0,0
2430 DATA 13,0,16,0,0,12
2450 DATA 0,16,0,13,0,0
2470 DATA 15,0.17,14,0,0
2490 DATA 18,0,0,16,0,0
2510 DATA 0.17,19,0,0,0
2530 DATA 0,0,20,18,0,0
2550 DATA 21,0,0.19,0,0
2570 DATA 22.20.0,0,0,0
2590 DATA 0.21,0,23,0,0
2610 DATA 26,24,22,25,0,0
2630 DATA 23,0,0.0,0,0
```

```
2650>DATA 0.0,23,0,0,0
2670 DATA 0,23,0,0,0,4
2690 DATA 0,10,0,0,0,0
2710 DATA 0,6,0,0,0,0
2730 DATA 0.0,0,6.0,0
2750 REM **** PODACI KOMANDE
2770 DATA "sev","jug","ist","zap","g
or","dol","uzm","pon","ost","isp","o
tp","cis","otk","cek","zal","lis","p
op","pre"
2790 REM **** PODACI - PREDMETI
2810 DATA "Otpornik","",29,1
2820 DATA "Zicu","",9,2
2830 DATA "Lemilicu","lem",11,3
2840 DATA "Olovku za ekran","olo",4,
4
2850 DATA "Kasetu za pronalazenje kv
arova","kas",5,5
2860 DATA "Kalaj","kal",11,6
2870 DATA "Krpu","krp",8,7
2880 DATA "Rom Cip","rom",12,8
2890 DATA "Taktni kvarc","kva",26,9
2900 DATA "Kondenzator","kon",20,10
2910 DATA "Staru triodu","tri",29,11
2920 DATA "Kvar ROM-a","",25,12
2930 DATA "Kvar RAM-a","",22,13
2940 DATA "Ulazno/izlazni cip '6821'
","cip",10,14
3090 INPUT " Hoces li ponovo ";a$: I
F a$<>"da" AND a$<>"DA" THEN  GO TO
9000
3095 RUN
3110 RETURN
9000 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
     : PRINT AT 10,10;"KRAJ IGRE"
```

Lovac na bisere

U ovoj avanturi stavljate se u ulogu skromnog ribara, koji čuvši neke priče o biserima u južnoj uvali, žuri da isplovi svojim čamcem u potrazi za blagom. Treba da sakupite pet ostriga da bi blago stekli, ali dubine kriju mnoge opasnosti, od pirana do algi.

Morate izvaditi svaku ostrigu ponaosob i plivati natrag do čamca; obzirom da njihova veličina dozvoljava da ponesete samo jednu pri svakom pokušaju. Na početku avanture, vaše zalihe kiseonika su u vrednosti 90, i postaju sve manje što duže plivate i izlažete se rizicima. Međutim, možda ćete biti srećni da naiđete na neiskorišćenu bocu kiseonika koja se nalazi na dnu mora.

Igra se odlikuje planiranim sistemom pokreta. Ovaj tip igre se obično lakše rešava iscrtavanjem plana igre na papiru i pomeranjem u okviru datih tačaka. Ja sam malo komplikovao igru time što sam postavio vremensko ograničenje (90 pokreta), i što nisam dao standardni raster linija na monitoru. Umesto klasičnog kvadratnog formata, moj raster se neznatno razlikuje. Njega je i dalje moguće iscrtati i ja vam savetujem da to učinite, jer je to najbolji put za rešavanje avanture, iako će biti potrebno više vremena i koncentracije.

Želim vam sreću u traganju za džinovskim ostrigama.



```
  10 REM *** lovac na bisere ***
  20 GO SUB 5000
  30 LET l=8: LET s=90
  40 LET tre=0
  80 PAPER 1: INK 7: BORDER 5
 100 REM *** akciona igra *
 110 CLS
 120 PRINT : PRINT "            BISE
RI          "
 124 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "
Vi ste ";
 130 IF l<17 THEN  PRINT "na povrsin
i okeana"
 132 IF l<33 AND l>16 THEN  PRINT "n
ekoliko metara dublje"
 134 IF l<49 AND l>32 THEN  PRINT "u
 mracnin dubinama"
 136 IF l>48 THEN  PRINT "na dnu oke
ana"
 140 PRINT : PRINT "Vase zalihe su "
;s;" pokreta"
 150 PRINT : PRINT "Vidite ";
 170 GO TO 1000+a(l)*50
 180 PRINT : INPUT "Kojim pravcem ze
lite da krenete?(s-sever,j-jug,i-ist
ok,z-zapad) ";m$
 190 IF m$<>"s" AND m$<>"j" AND m$<>
"i" AND m$<>"z" AND m$<>"d" AND m$<>
"g" THEN  PRINT "Pogresan izbor"; LE
T s=s-1: GO TO 180
 200 IF m$="s" AND l>8 THEN  LET l=l
-8
 210 IF m$="j" AND l<56 THEN  LET l=
l+8
```

```
 220 IF m$="i" AND l>1 THEN  LET l=l
-1
 230 IF m$="z" AND l<64 THEN  LET l=
l+1
 240 LET s=s-1: IF s<=0 THEN  GO TO
2300
 300 GO TO 90
 340 PRINT AT 8,15;" "
1000 REM *** cistina ***
1010 PRINT "cistinu - niceg na vidik
u"
1020 GO TO 180
1050 REM *** oktopod ***
1060 PRINT  FLASH 1;"oktopoda!!!"
1070 LET k=18
1080 GO SUB 2000
1090 GO TO 180
1100 REM *** ajkula ***
1110 PRINT  FLASH 0;"prozdrljivu ajk
ulu"
1120 LET k=32
1130 GO SUB 2000
1140 GO TO 180
1150 REM *** dzinovsku sipu ***
1160 PRINT "dzinovsku sipu"
1170 LET k=24
1180 GO SUB 2000
1190 GO TO 180
1200 REM *** alge ***
1210 PAPER 4: PRINT "A L G E"
1215 PAPER 1
1216 PAUSE 30
1220 PRINT ,,,,"Uspeli ste da se osl
obodite, ali ste utrosili 5 pokreta"
: LET s=s-5
```

```
1230 PAUSE 150
1240 GO TO 180
1250 REM *** ostrige ***
1260 PRINT  FLASH 1;"O S T R I G E"
1270 LET tre=tre+1: LET a(1)=0
1280 BEEP .5,20: BEEP .5,35
1290 GO TO 180
1300 REM *** stari kovceg ***
1310 PRINT "stari kovceg": PRINT "Da
 li zelite da ga otvorite(d/n)?"
1320 INPUT v$: IF v$<>"n" AND RND>.6
6 THEN  PRINT ,,"Uzasno cudoviste iz
lazi napolje i zeli da vas unisti...
": PAUSE 150: GO TO 2300
1330 IF v$<>"n" THEN  PRINT ,,"Prona
sli ste veliko blago... Vracate se u
 camac kao bogat covek": LET tre=5
1340 GO TO 180
1350 REM *** pirane ***
1360 PRINT  FLASH 1;"PIRANE!!!"
1370 LET k=14
1380 GO SUB 2000
1390 GO TO 180
1400 REM *** punjenje boce sa kiseon
ikom ***
1410 PRINT "bocu sa kiseonikom."
1420 PRINT ,,"Boca sa kiseonikom  va
m daje snagu": LET s=s+15: LET a(1)=
0
1430 BEEP 1,30
1440 GO TO 180
1450 REM *** ribe ***
1460 PRINT "jato riba..."
1470 PAUSE 100
1480 PRINT "Ne brinite one su bezaz
```

```
lene"
1490 GO TO 180
1500 REM *** camac ***
1510 PRINT "Vas camac."
1520 PRINT "Smestate kovceg s blagom
 u camac"
1530 IF tre>=5 THEN  GO TO 2300
1540 PRINT "Potrebno vam je jos ";5-
tre;" ostriga"
1550 GO TO 180
2000 REM *** borba ***
2005 LET c=INT (RND*10)+1
2010 PRINT : PRINT "Plivate u suprot
nom pravcu (p)  ili se borite (b)?"
2012 INPUT a$: IF a$<>"p" AND a$<>"b
" THEN  PRINT "Ne salite se!!!": GO
TO 2012
2015 IF a$="p" AND RND>.5 THEN  GO T
O 3000
2017 IF a$="b" THEN  GO TO 2050
2020 IF a$="p" THEN  PRINT ,,"Potros
ili ste ";c;" pokreta": LET s=s-c: I
F a(l-1)=0 AND l>1 THEN  LET l=l-1:
RETURN
2022 IF a(l+1)=0 AND l<64 THEN  LET
l=l+1: RETURN
2024 IF a(l+8)=0 AND l<56 THEN  LET
l=l+8: RETURN
2026 IF a(l-8)=0 AND l>8 THEN  LET l
=l-8: RETURN
2028 LET a(l)=0: RETURN
2050 PAPER 2: CLS
2060 PRINT "    Borba je pocela...."
2070 REM *** petlja koja definise b
```

```
orbu ***
2090 IF RND>.66 THEN  PRINT "` *** P
ovredjeni ste..!!! ***": LET s=s-1
2100 IF RND<.34 THEN  PRINT "  ... I
zveli ste dobar napad ... ": LET k=k
-(INT (RND*4)+1)
2110 PRINT ,,,,"  Protivnik:";k;"
   Vi:";s
2120 IF s<=0 THEN  GO TO 3000
2130 IF k<=0 THEN  FOR t=1 TO 10: BO
RDER 3: PAUSE 30: BORDER 5: PAUSE 30
: NEXT t: PRINT ,,,," Savladali st
e protivnika        ": LET a(1)=0: RE
TURN
2140 PRINT : PRINT : GO TO 2090
2300 REM *** pobeda ***
2320 FOR t=0 TO 7: BORDER t: PAPER t
: BEEP .6,t*5: NEXT t
2330 INK 1: PRINT AT 10,10; FLASH 1;
 BRIGHT 1;"Bogati ste!"
2350 BEEP 3,40
2360 FOR t=1 TO 200: PRINT AT INT (R
ND*8)+12,INT (RND*30)+1; INK RND*7;"
`"
2365 PRINT AT INT (RND*8)+1,INT (RND
*30)+1; INK RND*7;"`"
2370 BEEP .009,RND*55: NEXT t
2900 STOP
3000 REM *** poraz ***
3005 PAPER 0: INK 7: BORDER 1: CLS
3030 OVER 0: INVERSE 1
3040 PRINT AT 8,15;"  "
3050 PRINT AT 9,15;"  "
3060 PRINT AT 10,12;" R.I.P "
3070 PRINT AT 11,15;""
```

```
3080 PRINT AT 12,15;"  "
3090 PRINT AT 13,15;"  "
3092 PRINT AT 14,15;"  "
3094 PRINT AT 15,15;"  "
3100 PRINT AT 16,13;"      "
3110 PRINT AT 17,11;"          "
3120 INVERSE 0: OVER 1
3150 PRINT AT 3,10;"PORAZENI STE!!"
3160 PRINT "Pohlepa za biserima dove
la vas  je do tragicnog kraja!!!"
3190 BEEP 1,0: BEEP 1,4: BEEP 2,0
3900 STOP
5000 REM *** podaci ***
5010 RESTORE
5020 DIM a(65)
5030 FOR x=2 TO 65: READ a(x): NEXT
x
5050 DATA 1,0,0,4,0,2,0,9,0,4,0,0,4,
0,2,10
5060 DATA 7,0,0,4,0,0,7,0,3,9,0,0,0,
7,0,7
5070 DATA 0,3,0,5,1,0,2,0,8,0,0,9,2,
0,3,0
5080 DATA 5,0,8,5,0,4,5,0,0,4,6,0,5,
0,0,5
6000 REM *** naslov ***
6010 INK 7: PAPER 1: CLS
6020 PRINT AT 2,5;"L O V A C  N A  B
 I S E R E"
6040 FOR t=1 TO 20: CIRCLE 125,30,t:
 NEXT t
6050 BEEP 2,20: BEEP 2,30: BEEP 2,25
6200 PAUSE 200
6210 BEEP 1,10
6300 REM ................................
..................................
6400 RETURN
```

Prsten moći

Ova složena igra je rezultat intenzivnog rada Dejvida Edvardsa, programera iz Londona. Vi ste smešteni u mitološki svet u kome su snalažljivost i hrabrost presudne osobine za postizanje cilja. U potrazi ste za čarobnim prstenom moći, jer onaj koji poseduje prsten ima i vlast nad podzemnim svetom. Stigli ste u zlokobni zamak, gde se pretpostavlja da se prsten nalazi. Morate prikupiti različite ključeve, bez kojih bi vaše dalje putovanje kroz zamak bilo sprečeno.

Ova avantura je izuzetno naporna. Sadrži manje zagonetki za rešavanje nego igra »Svakidašnja avantura«, ali zato postupci u igri moraju biti preduzeti sa izuzetnom pažnjom, da bi se izbeglo nekoliko velikih lavirinata iz kojih je teško naći izlaz.

Pre programiranja komandi ograničite ih na nekoliko reči. Računar možda neće prihvatiti vašu komandu ali će zato prihvatiti nešto drugačiju zapovest. Na primer, računar možda neće prihvatiti komandu »NAĐI PLATINSKI KLJUČ« (GET THE PLATINUM KEY), ali će prihvatiti »NAĐI PLATINSKI« (GET PLATINUM), jer ima više ključeva koje treba pronaći. Prosuđujte sami. Bilo bi korisno da zapisujete svaki pokret koji učinite u igri, kako bi ih kasnije proverili. Verujte, ova igra ne samo što iziskuje nekoliko sati za rešavanje već predstavlja izazov ne manji od onih koji nude komercijalni proizvođači softvera.

Zbog obimnosti, igra ima dva dela. Procedura je sledeća:

1) Kucajte program 1.

2) Memorišite program 1 na traci koristeći format, SAVE »RING« LINE 1.

3) Kucajte program 2.

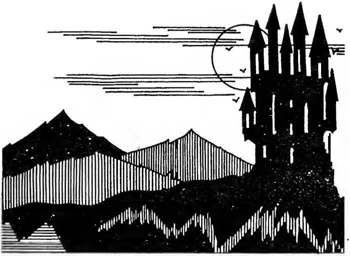
4) Memorišite program 2 na traci odmah posle programa 1.

5) RUN program 2.

Kada jednom sve bude stavljeno na traku, sledeći put kada želite da koristite program, samo kucajte LOAD'''' i kompletna igra avantura će se ubaciti automatski.

Ako vam se na kraju igre postavi pitanje da li opet želite da igrate, a to želite, onda kucajte 'Y' i ponovo ubacite drugi program.

Jedna napomena: budući da je ova igra veoma složena, daću vam jedan pokazatelj. Za prvi lavirint od koristi će biti, 'NWNEEESS'.



```
   5>REM ** THE RING OF POWER **
  10 DIM I$(9,2,32): DIM I(9,2): DIM
 D(5)
  14 LET F$="": LET QW=0
  15 DIM D$(8,64): DIM K(6)
  16 BORDER 4: PAPER 1: INK 7
  17 LOAD "1" DATA P$(): LOAD "2" DA
TA P(): LOAD "3" DATA O$(): LOAD "4"
 DATA O(): LOAD "5" DATA W$()
 190 PAPER 1: INK 7: BORDER 1
 200 CLS
 210 FOR N=25 TO 155 STEP 5
 220 CIRCLE N,N,5
 225 CIRCLE 255-N,N,5
 230 NEXT N
 250 PRINT AT 21,9; FLASH 1;" PRSTEN
 MOCI "
 260 FOR N=0 TO 1000: NEXT N
 530 LET RM=1: LET SA=0: LET SB=0: L
ET IN=1: LET D=0: LET Q=1000: LET E$
="": LET SR=1: LET A$="": LET W=0: L
ET Z=555: LET D=0: LET R=0: LET AL=0
: LET CE=0: LET EW=0
 540 LET D$(1)=" TOGA OVDE NEMA !":
LET D$(2)=" NE MOZETE ICI NA TU STAR
NU !": LET D$(3)=" A STA JE TO ": LE
T D$(4)=" TO NE MOZETE UZETI !": LET
 D$(5)=" TO NEMAS !": LET D$(6)=" NE
 LUPATE GLUPOSTI !": LET D$(7)=" REC
ENO-UCINJENO !"
 550 IF RM=6 AND SR=1 THEN  LET A$="
 CIM STE USLI RESETKA SE         SPU
STILA ZA VAMA !": LET SR=SR+1
 555 IF RM=16 AND SR=2 THEN  LET A$=
" DOK ULAZITE CUJETE GLAS KOJI     K
```

```
AZE ' BRAVO, DECKO, BRAVO !''": LET S
R=SR+1
 560 IF RM=40 AND D=0 THEN  LET E$="
 OGROMAN, BESAN PAS STOJI U UGLU"
 570 IF RM=43 AND R=0 THEN  LET E$="
 OGROMAN ZEC STOJI ISPRED VRATA"
 580 IF RM=17 AND D(1)=0 THEN  LET E
$=" ISTOCNI IZLAZ ZATVARAJU VELIKA
VRATA"
 590 IF RM=29 AND D(2)=0 THEN  LET E
$=" SEVERNI IZLAZ ZATVARAJU VELIKA
VRATA"
 600 IF RM=37 AND D(3)=0 THEN  LET E
$=" ISTOCNI IZLAZ ZATVARAJU CVRSTA
CELICNA VRATA"
 610 IF RM=40 AND D(4)=0 THEN  LET E
$=" SEVERNI IZLAZ ZATVARAJU CVRSTA
CELICNA VRATA"
 620 IF RM=69 AND D(5)=0 THEN  LET E
$=" PROLAZ DO PRSTENA MOCI
ZATVARAJU TESKA DRVENA VRATA"
 630 IF RM=21 AND AL=0 THEN  LET E$=
" NA OLTARU LEZI TELO UBIJENE     DE
VOJKE"
 640 IF RM=21 AND AL=1 THEN  LET E$=
" NA PODU VIDITE LES NEKE DEVOJKE"
 650 CLS
 660 FOR N=1 TO 40: IF O(N,1)=RM THE
N  LET F$=F$+O$(N,1)
 661 NEXT N
 670 IF CE=0 AND RM>44 AND RM<60 THE
N  PRINT "      OVDE JE TAKO MRACNO !
": PRINT : LET F$="": LET E$="": LET
 A$="": GO TO 690
 680 IF CE<>0 THEN  GO TO 702
```

```
  690>IF RM>44AND RM<58THEN BEEP .1,
1:LET EW=EW+1
 691 IF RM<44 OR RM>60 THEN  GO TO 7
02
 692 IF RM>58 AND RM<60 THEN  BEEP .
1,50: LET EW=EW+1
 693 IF EW=16 THEN  GO TO 700
 694 IF EW<>16 AND CE<>1 THEN  GO TO
 800
 695 IF EW<>16 AND CE=1 THEN  GO TO
702
 700 PRINT " IZNENADA VAS JE NAPAO D
ZINOVSKI  PAUK. MRTVI STE !": PRINT
: PRINT " ZELITE LI DA JOS JEDNOM OK
USATE SRECU ?   (D/N)": INPUT Z$: IF
 Z$<>"D" THEN  STOP
 701 IF Z$="D" THEN  RUN
 702 FOR N=1 TO 192: IF P$(RM,N TO N
)=" " THEN  LET QW=QW+1
 703 IF P$(RM,N TO N)<>" " THEN  LET
 QW=0
 704 IF QW=32 THEN  GO TO 710
 705 NEXT N
 706 LET N=192
 710 IF RM=34 THEN  LET N=192
 711 PRINT AT 0,0;" NALAZITE SE :"'P
$(RM, TO N)
 720 PRINT A$: PRINT E$: LET A$="":
LET E$=""
 730 PRINT : PRINT " VIDITE..."
 735 IF F$="" THEN  PRINT " PA I NE
VIDITE NESTO NAROCITO": GO TO 750
 740 PRINT F$
 745 LET F$=""
 750 PRINT " IZLAZI SU NA : "
```

```
752>IF P(RM,1)<>0THEN PRINT " SEVE
R";
 753 IF P(RM,2)<>0 THEN  PRINT " JUG
";
 754 IF P(RM,3)<>0 THEN  PRINT " IST
OK";
 755 IF P(RM,4)<>0 THEN  PRINT " ZAP
AD";
 756 IF P(RM,5)<>0 THEN  PRINT " GOR
E";
 757 IF P(RM,6)<>0 THEN  PRINT " DOL
E";
 758 PRINT
 760 IF RM=3 OR RM=26 THEN  FOR N=0
TO 500: NEXT N: PRINT " ZELITE LI DA
 JOS JEDNOM OKUSATE SRECU ?   (D/N).
": INPUT Z$: IF Z$="D" THEN  RUN
 762 IF RM=3 OR RM=26 THEN  IF Z$="N
" THEN  STOP
 800 INPUT " A STA SAD ?  "; LINE C$
 805 LET X$=" "
 806 IF LEN C$<=2 THEN  LET C$=C$+"
  "
 810 FOR X=1 TO LEN C$-LEN X$+1: IF
X$=C$(X TO X+LEN X$-1) THEN  GO TO 8
30
 820 NEXT X: LET X=0: GO TO 830
 830 LET T$=C$( TO X): LET Q$=C$(X+1
 TO )
 831 LET XA=3: LET XB=3
 835 IF LEN T$<=3 THEN  LET XA=LEN T
$
 836 IF LEN Q$<=3 THEN  LET XB=LEN Q
$
```

```
 840>LET R$=T$(TO XA):LET S$=Q$(TO X
B)
 845 IF LEN S$<=2 THEN  LET S$="    "
 850 IF RM<>40 OR RM<>24 THEN  GO TO
 860
 852 IF R$="UZM" OR R$="POK" OR S$="
VUK" OR S$="PSA" THEN  PRINT D$(4):
GO TO 3000
 860 FOR N=1 TO 16: IF R$=W$(N) OR S
$=W$(N) AND N=11 OR S$=W$(N) AND N=1
2 OR S$=W$(N) AND N=13 OR S$=W$(N) A
ND N=15 OR S$=W$(N) AND N=14 OR S$=W
$(N) AND N=16 OR S$=W$(N) AND N=7 OR
 S$=W$(N) AND N=8 THEN  GO TO 870
 861 NEXT N
 862 GO TO 900
 870 REM COMMAND SECTION
 871 IF N=1 OR N=2 THEN  GO SUB 4000
: GO TO 900
 872 IF N=3 THEN  GO SUB 4500: GO TO
 900
 873 IF N=4 THEN  GO SUB 5000: GO TO
 900
 874 IF N=5 THEN  GO SUB 5050: GO TO
 900
 875 IF N=6 THEN  GO SUB 5270: GO TO
 900
 876 IF N=7 THEN  GO SUB 5380: GO TO
 3000
 877 IF N=8 THEN  GO SUB 5390: GO TO
 3000
 878 IF N=9 THEN  GO SUB 5610: GO TO
 900
 879 IF N=10 THEN  GO SUB 5700: GO
```

```
TO 900
 880 IF N=11 THEN  GO SUB 5490: GO T
O 3000
 881 IF N=12 THEN  GO SUB 5510: GO T
O 3000
 882 IF N=13 THEN  GO SUB 5530: GO T
O 3000
 883 IF N=14 THEN  GO SUB 5550: GO T
O 3000
 884 IF N=15 THEN  GO SUB 5570: GO T
O 3000
 885 IF N=16 THEN  GO SUB 5590: GO T
O 3000
 886 IF RM=24 AND W<>1 THEN  FOR N=0
 TO 2000: NEXT N: GO SUB 7490
 887 LET SA=0: LET SB=0
 900 IF S$="UDA" AND RM=21 THEN  PRI
NT " OLTAR SE POLAKO OTVARA...
 DEVOJKA JE PALA SA OLTARA       I P
RED VAMA SE UKAZAO KLJUC.": LET AL=1
: LET O(3,1)=RM: GO TO 3000
 910 IF S$="SAR" AND RM=83 THEN  PRI
NT " RIBNJAK SE POLAKO OTVARA...": L
ET P(RM,3)=84: GO TO 3000
 920 IF S$="ZIV" AND RM=82 THEN  PRI
NT " OLTAR SE UZ PRSAK PREPOLOVIO.":
 LET P(RM,2)=88: GO TO 3000
 930 IF S$="ROD" AND RM=89 THEN  PRI
NT " OLTAR SE UZ PRASAK PREPOLOVIO."
: LET P(RM,2)=93: GO TO 3000
 940 IF Q$="VAMPIR" AND RM=96 THEN
PRINT " ZAPADNI ZID SE UZ PRASAK
    OTVORIO.": LET P(RM,4)=97: GO TO
 3000
 950 IF S$="ZET" AND RM=92 THEN  PR
```

```
INT " ISPOD VAS SE OTVORILA PUKOTINA
  I PROPALI STE KROZ NJU.": GO TO 75
00
 960 IF Q$="5381900" AND RM=41 THEN
 PRINT " NA VELIKOM KOMPJUTERU SU SE
     OTVORILA VRATA.": LET P(RM,1)=4
2: GO TO 3000
 970 IF R$="BAC" AND S$="KOS" AND RM
=40 THEN  IF O(1,1)=RM THEN  PRINT "
 PAS JE UZEO KOST I OTISAO.": LET D=
1: LET O(1,1)=-2: LET O(22,1)=-2: GO
 TO 3000
 980 IF R$="BAC" AND S$="NOV" AND RM
=34 THEN  IF O(4,1)=RM THEN  PRINT "
 CUJETE ZVEKET NOVCICA KOJI SE   KOT
RLJAJU NIZ BUNAR.             ZASLEPL
JENI STE BLJESKOM!        KADA  STE
OTVORILI OCI          PRIMETILI STE J
OS DVOJA VRATA.": LET P(RM,1)=36: LE
T P(RM,4)=35: GO TO 1000
 990 GO TO 1020
1000 LET O(4,1)=-2: GO TO 3000
1010 REM ******************
1020 IF R$="BAC" AND S$="SAR" AND RM
=43 THEN  IF O(25,1)=RM THEN  PRINT
" ZEC JE UZEO SARGAREPU I         PO
BEGAO.": LET P(RM,4)=80: LET O(25,1)
=-2: LET R=1: GO TO 3000
1030 IF R$="OKR" AND S$="PRE" AND RM
=80 THEN  PRINT " KADA STE OKRENULI
PREKIDAC        NESTO CRVENO BLJESNULO
 JE NA    TAVANICI.": LET CE=1: GO T
O 3000
1040 IF R$="UZM" AND S$="PRS" AND RM
=72 THEN  GO TO 7530
```

```
1050 IF R$="POK" AND S$="PRS" AND RM
=72 THEN  GO TO 7530
1060 IF S$="POM" THEN  PRINT "   ";:
PRINT " PROBAJTE DA NACRTATE MAPU ";
: GO TO 3000
1070 IF Q$="KAMEN MUDROSTI" AND RM=9
7 THEN  FOR N=1 TO IN: IF I$(N,1, TO
 3)="KAM" THEN  LET RM=31: PRINT " Z
ASLEPLJUJUCI BLJESAK...": GO TO 3000
1071 IF Q$="KAMEN MUDROSTI" AND RM=9
7 THEN  IF I$(N,1, TO 3)<>"KAM" THEN
  NEXT N
1072 IF Q$="KAMEN MUDROSTI" AND RM=9
7 THEN  PRINT  FLASH 1;" NISTA SE NE
 DOGADJA"
1080 FOR N=1 TO 16
1081 IF R$=W$(N) AND S$="" THEN  PRI
NT  FLASH 1;" ZAR NE UMETE DA BROJIT
E ?        KORISTITE  DVE RECI !
     ": GO TO 3000
1082 IF S$=W$(N) AND R$="" THEN  PRI
NT  FLASH 1;" ZAR NE UMETE DA BROJIT
E ?        KORISTITE  DVE RECI !
     ": GO TO 3000
1083 IF S$=W$(N) THEN  GO TO 3000
1084 IF R$=W$(N) THEN  GO TO 3000
1085 NEXT N
1090 IF R$="POV" AND O(20,1)=RM THEN
  PRINT " NECE MOCI OVE NOCI !": GO
TO 3000
1100 IF S$="JEB" OR R$="JEB" THEN  I
NK 2: PRINT  FLASH 1;" JA BIH, ALI..
.": INK 7: GO TO 3000
1110 IF S$="GOV" OR R$="SER" THEN
```

```
INK 4: PRINT  FLASH 1;" PA... NE BIH
 !": FLASH 0: INK 7: GO TO 3000
1120 IF S$="MUD" OR R$="KUR" THEN  I
NK 5: PRINT  FLASH 1;" TO IMAM I JA
! HA, HA, HA !"; FLASH 0: INK 7: GO
TO 3000
1125 IF S$="" OR R$="" THEN  PRINT
FLASH 1;" ZAR NE UMETE DA BROJITE ?
      KORISTITE DVE RECI !
 ": GO TO 3000
1130 INK 3: PRINT  FLASH 1;" KAKO TO
 MISLITE ";
1135 IF T$<>"" THEN  PRINT  FLASH 1;
T$
1136 INK 7
3000 PAUSE 300: GO TO 550
4000 GO SUB 4100: IF IN>=8 THEN  RET
URN
4001 FOR N=1 TO 40
4002 IF O$(N,2, TO 3)=S$ AND O(N,1)=
RM THEN  LET I$(IN,1)=O$(N,2): LET I
$(IN,2)=O$(N,1): LET I(IN,1)=O(N,2):
 LET O(N,1)=-2: PRINT D$(7): GO TO 4
200
4010 IF S$=O$(N,2, TO 3) AND O(N,1)<
>RM THEN  PRINT D$(1): RETURN
4020 NEXT N: PRINT D$(3, TO 10);" ";
Q$;" ?"
4030 RETURN
4100 IF IN>=8 THEN  LET IN=IN-1: GO
TO 4200
4150 IF IN<=7 THEN  RETURN
4200 LET IN=IN+1: IF IN>=8 THEN  PRI
NT  FLASH 1;" VISE NISTA NE MOZETE D
A UZMETE!"; FLASH 0: RETURN
```

```
4210 IF S$="GVO" THEN  LET K(1)=1
4220 IF S$="KLJ" THEN  LET K(2)=1
4230 IF S$="PLA" THEN  LET K(3)=1
4240 IF S$="ZLA" THEN  LET K(4)=1
4250 IF S$="KAM" THEN  LET K(5)=1
4260 RETURN
4500 IF IN=1 THEN  PRINT D$(5): RETU
RN
4505 FOR N=1 TO IN+1: IF S$=I$(N,1,
TO 3) THEN  LET O(I(N,1),1)=RM: PRIN
T D$(7): GO TO 4550
4510 NEXT N: PRINT D$(5): RETURN
4550 FOR I=N TO IN: LET I$(I,2)=I$(I
+1,2): LET I$(I,1)=I$(I+1,1): LET I(
I,1)=I(I+1,1): LET I(I,2)=I(I+1,2):
NEXT I: LET IN=IN-1: LET I$(I-1,1)="
": LET I$(I-1,2)="": LET I(I-1,1)=-1
: LET I(I-1,2)=-1: RETURN
5001 PRINT D$(6): RETURN
5050 IF RM=40 OR RM=29 OR RM=68 OR R
M=17 OR RM=37 THEN  GO TO 5150
5100 PRINT " NE VIDIM TA VRATA !": R
ETURN
5150 IF RM=17 AND K(1)=1 THEN  LET P
(RM,3)=27: LET D(1)=1: PRINT D$(7):
RETURN
5160 IF K(1)<>1 AND RM=17 THEN  PRIN
T " NEMATE KLJUC ZA TA VRATA !": RET
URN
5170 IF RM=29 AND K(2)=1 THEN  LET P
(RM,1)=30: LET D(2)=1: PRINT D$(7):
RETURN
5180 IF RM=29 AND K(2)<>1 THEN  PRIN
T " NEMATE KLJUC ZA TA VRATA !": RET
URN
```

```
5190 IF RM=37 AND K(3)=1 THEN  LET P
(RM,3)=81: LET D(3)=1: PRINT D$(7):
RETURN
5200 IF RM=37 AND K(3)<>1 THEN  PRIN
T " NEMATE KLJUC ZA TA VRATA !": RET
URN
5210 IF RM=40 AND K(4)=1 THEN  LET P
(RM,1)=41: LET D(4)=1: PRINT D$(7):
RETURN
5230 IF RM=40 AND K(4)<>1 THEN  PRIN
T " NEMATE KLJUC ZA TA VRATA !": RET
URN
5240 IF RM=68 AND K(5)=1 THEN  LET P
(RM,1)=72: LET D(5)=1: PRINT D$(7):
RETURN
5250 IF RM=68 AND K(5)<>1 THEN  PRIN
T " NEMATE KLJUC ZA TA VRATA !": RET
URN
5260 PRINT " NEMATE KLJUC ZA TA VRAT
A !": RETURN
5270 IF S$<>O$(2,2, TO 3) AND S$<>O$
(6,2, TO 3) AND S$<>"PRI" AND S$<>"S
LI" AND S$<>"OLT" AND S$<>"LJU" AND
S$<>"MET" THEN  INK 6: PRINT  FLASH
1;" TO NE MOZETE ISPITATI !"; FLASH
0: INK 7: RETURN
5280 IF RM=O(2,1) OR RM=O(6,1) OR RM
=O(20,1) OR RM=32 OR RM=38 OR RM=21
OR RM=79 OR RM=69 THEN  GO TO 5300
5290 PRINT  FLASH 1;" TOGA OVDE NEMA
 ! "; FLASH 0
5300 FOR N=1 TO 40: IF S$=O$(N,2, TO
 3) AND N=2 AND O(N,1)<>-1 THEN  PRI
NT " U BIBLIJI PISE ' SMRT KRIJE
 KLJUC '.": RETURN
```

```
5310 IF S$=O$(N,2, TO 3) AND N=6 AND
 O(N,1)<>-1 THEN  PRINT " NA PAPIRU
SU NASKRABANI BROJEVI ' 5 3 8 1 9 0
0 '.": RETURN
5320 IF S$=O$(N,2, TO 3) AND N=20 AN
D O(N,1)=RM THEN  PRINT " PRINCEZA V
AS JE OSAMARILA I     OKRENULA VAM L
EDJA !": RETURN
5330 IF S$="SLI" AND RM=32 OR RM=38
THEN  PRINT " NA SLIKAMA JE SMRT GLA
VOM,       DOK POSMATRATE SLIKE POD S
E     OTVORIO I VI STE PROPALI...":
LET RM=18: RETURN
5340 IF S$="OLT" AND RM=21 THEN  PRI
NT " ISPITUJETE OLTAR. NA NJEMU
 PRIMECUJETE PUKOTINU.": RETURN
5350 IF S$="LJU" AND RM=79 THEN  PRI
NT " ISPITUJE PIJANCE. JEDAN OD NJIH
 JE IZVADIO NOZ I UBO VAS PRAVO  U S
RCE. MRTVI STE !": GO TO 7500
5360 IF S$=O$(10,2, TO 3) AND RM=O(1
0,1) THEN  PRINT " METAK JE OD SREBR
A I UBICE       BILO STA.": RETURN
5370 NEXT N
5380 GO TO 550
5390 CLS
5395 LET SQ=0
5400 PRINT AT 1,12;"NOSITE..."
5410 PRINT : PRINT : PRINT
5420 FOR N=1 TO IN-1
5430 PRINT " ";: IF I$(N,1,)<>"" THE
N  PRINT I$(N,2): LET SQ=SQ+1
5440 NEXT N
5450 IF SQ=0 THEN  PRINT " NE NOSITE
 BAS NISTA !"
```

```
5460 LET SQ=0
5470 RETURN
5480 IF RM=24 AND W<>1 THEN  GO SUB
7490
5490 IF P(RM,1)<>0 THEN  LET RM=P(RM
,1): PRINT D$(7): RETURN
5500 IF P(RM,1)=0 THEN  PRINT D$(2):
 RETURN
5510 IF P(RM,2)<>0 THEN  LET RM=P(RM
,2): PRINT D$(7): RETURN
5520 IF P(RM,2)=0 THEN  PRINT D$(2):
 RETURN
5530 IF P(RM,3)<>0 THEN  LET RM=P(RM
,3): PRINT D$(7): RETURN
5540 IF P(RM,3)=0 THEN  PRINT D$(2):
 RETURN
5550 IF P(RM,4)<>0 THEN  LET RM=P(RM
,4): PRINT D$(7): RETURN
5560 IF P(RM,4)=0 THEN  PRINT D$(2):
 RETURN
5570 IF P(RM,5)<>0 THEN  LET RM=P(RM
,5): PRINT D$(7): RETURN
5580 IF P(RM,5)=0 THEN  PRINT D$(2):
 RETURN
5590 IF P(RM,6)<>0 THEN  LET RM=P(RM
,6): PRINT D$(7): RETURN
5600 IF P(RM,6)=0 THEN  PRINT D$(2):
 RETURN
5610 IF S$<>"VUK" AND S$<>"PRI" THEN
  PRINT " NE MOGU DA UPUCAM ";Q$: RE
TURN
5620 IF S$="VUK" AND O(23,1)=RM THEN
  GO TO 5640
5631 IF S$="PRI" AND O(20,1)=RM THEN
  GO TO 5655
```

```
5635 PRINT ,,,," NEKO OD NAS GRESI D
RUGAR,      OVDE NEMA TAKVIH STVORE
NJA": RETURN
5641 FOR N=1 TO IN: IF I$(N,1, TO 3)
="PIS" THEN  LET SA=1
5642 IF I$(N,1, TO 3)="MET" THEN  LE
T SB=1
5643 NEXT N
5644 IF SA=1 AND SB=0 THEN  PRINT  F
LASH 1;" NEMATE MUNICIJE !"; FLASH 0
: RETURN
5645 IF SA=0 AND SB=0 THEN  PRINT "
UPERILI STE KAZIPRST U         VUKO
DLAKA": PRINT " BANG!! KAZIPRST VAM
NIJE BIO    NAPUNJEN": RETURN
5646 IF SA=1 AND SB=1 THEN  PRINT "
UPERILI STE PISTOLJ U          VUKO
DLAKA,                     BANG !!
PAO JE MRTAV !": LET W=0: RETURN

5656 FOR N=1 TO IN: IF I$(N,1, TO 3)
="PIS" THEN  LET SA=1
5657 IF I$(N,1, TO 3)="MET" THEN  LE
T SB=1
5658 NEXT N: IF SA=1 AND SB=0 THEN
PRINT " JA SA PRAZNIM PISTOLJEM NE M
OGU DA PUCAM ! A VI ?": RETURN
5659 IF SA=0 AND SB=0 THEN  PRINT "
UPERILI STE KAZIPRST NA        PRIN
CEZU. BANG !! KAZIPRST VAM  NIJE BIO
    NAPUNJEN !": RETURN
5660 IF SA=0 AND SB=1 THEN  PRINT "
NE MOZE SE PUCATI BEZ PISTOLJA! TUPA
NE !!": RETURN
5661 IF SA=1 AND SB=1 THEN  PRINT "
```

```
 JA NISAM UBICA! NECU VAS         PUS
TITI DA UBIJETE PRINCEZU !": RETURN
5700 INK 5: PRINT  FLASH 1;" NA CEMU
 DA TO UKUCAM ? ": INK 7: RETURN
5750 STOP
7490 FOR M=1 TO 50: BEEP .006,M: BOR
DER RND*7: NEXT M: BORDER 7: PRINT "
 VUKODLAK VAM JE ZARIO ZUBE U    VRA
T. NEMA VAM SPASA.           MRTVI S
TE !"
7500 PRINT AT 20,0;" ZELITE LI DA JO
S JEDNOM OKUSATE   SRECU ?  (D/N)";:
 INPUT A$: IF A$="D" OR A$="DA" THEN
  RUN
7510 REM  STOP
7520 CLS : FOR N=1 TO 1000: NEXT N:
PAPER 6
7530 PRINT  FLASH 1;" BRAVO !! PRONA
SLI STE PRSTEN     MOCI I MOZETE VLAD
ATI SVETOM !!"
7540 FOR I=-50 TO 50: BEEP .002,I: B
EEP .002,-I: NEXT I
7550 STOP
```



```
  10>DIM P$(97,192):DIM P(97,6):DIM
O$(40,2,32):DIM O(40,2):DIM W$(16,3)
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
  30 INK 5: PRINT AT 3,9; FLASH 1;"
Prsten  moci "; INK 2;AT 5,12;" auto
r "; INK 7: PRINT AT 7,9; FLASH 1;"
Dave Edwards "
  40 FOR N=30 TO 40
  50 CIRCLE 120,60,N
  60 NEXT N
  70 FOR N=0 TO 10
  80 CIRCLE 120,100,N
  90 NEXT N
 100 PRINT  FLASH 1;AT 21,6;" Molim
vas sacekajte "
 180 RESTORE : FOR N=1 TO 97: READ P
$(N),P(N,1),P(N,2),P(N,3),P(N,4),P(N
,5),P(N,6): NEXT N
 190 FOR N=1 TO 40: READ O$(N,1),O(N
,1),O$(N,2),O(N,2): NEXT N
 200 FOR N=1 TO 16: READ W$(N): NEXT
 N
5800 DATA " ISPRED OGROMNOG SABLASNO
G        ZAMKA. CUJETE POZIV U POMOC
   KOME NE MOZETE ODOLETI",6,0,0,0,
0,0
5810 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",5,1
4,14,3.0,0
5820 DATA " U MRACNOJ SOBI... CIM ST
E        PREKORACILI PRAG PROPALI STE
 U  JAMU PUNU SILJAKA. MRTVI STE...
PODSECATE NA SVAJCARSKI SIR",0,0,0,0
,0,0
5830 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",14
```

```
,3,5,14,0,0
5840 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",13,
2,14,4,0,0
5850 DATA " U UNUTRASNJOSTI ZAMKA,
        U VLAZNOJ I SMRDLJIVOJ SOBIC
I",14,0,14,5,0,0
5860 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",14,
14,14,14,0,0
5870 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",14,
10,14,14,0,0
5880 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",7,1
4,3,3,0,0
5890 DATA " NA IZLAZU IZ LAVIRINTA",
8,3,3,3,16,0
5900 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",3,8
,3,12,0,0
5910 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",3,3
,11,15,0,0
5920 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",14,
15,15,0,0,0
5930 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",3,3
,3,3,0,0
5940 DATA " U MRACNOM LAVIRINTU",3,6
,12,13,0,0
5950 DATA " U HODNIKU NA DRUGOM SPRA
TU",17,0,0,0,0,0
5960 DATA " U HODNIKU SUDBINE",18,16
,0,22,0,0
5970 DATA " U HODNIKU SUDBINE. NISE
SE      ODVAJAJU LEVO I DESNO.",21,1
7,20,19,0,0
5980 DATA " U ZAPADNOJ NISI. NA SEVE
RNOM I  JUZNOM ZIDU SU PROZORI KROZ
    KOJE VIDITE GOMILU GOLIH LJUDI
KOJE MUCE",0,0,18,0,0,0
```

```
5990>DATA " U ISTOCNOJ NISI, NA SEVE
RNOM I  JUZNOM ZIDU SU PROZORI KROZ
    KOJE VIDITE GOMILU GOLIH LJUDI
KOJE MUCE",0,0,0,18,0,0
6000 DATA " U SOBI SA OLTARIMA.",0,1
8,0,0,0,0
6010 DATA " U DUGACKOM HODNIKU",0,0,
17,23,0,0
6020 DATA " U DUGACKOM, SMRDLJIVOM I
        VLAZNOM HODNIKU.",25,24,22,0
,0,0
6030 DATA " U VUKODLAKOVOJ JAZBINI."
,23,0,0,0,0,0
6040 DATA " U DUGACKOM, SMRDLJIVOM I
        VLAZNOM HODNIKU.",26,23,0,0,
0,0
6050 DATA " U SAHTU ZA LIFT! IZNENAD
A       OSECATE DA PADATE. PADATE NI
Z   SAHT!",0,0,0,0,0,0
6060 DATA " U DUGACKOM, SMRDLJIVOM I
        VLAZNOM HODNIKU.",0,0,28,17,
0,0
6070 DATA " U DUGACKOM, SMRDLJIVOM I
        VLAZNOM HODNIKU.",29,0,0,27,
0,0
6080 DATA " U SOBI ZA MUCENJE, VIDIT
E       GOMILU GOLIH TELA.",0,28,0,0
,0,0
6090 DATA " NA STEPENISTU,",0,29,0,0
,31,1
6095 DATA " NA TRECEM SPRATU",32,0,0
,0,0,30
6100 DATA " U SOBI SA MNOSTVOM SLIKA
 NA     ZIDOVIMA",38,31,37,33,0,0
6110 DATA " NA STEPENISTU KOJE VODI
```

```
NA      SLEDECI SPRAT",0,0,0,0,34,3
2
6120 DATA " U SOBI SA BUNAROM. NA SE
VERNOM  ZIDU PISE ' MOZETE SACUVATI
    SVOJE STVARI U ODGOVARAJUCOJ
SOBI '",0,0,0,0,0,33
6130 DATA " U GLUVOJ KOMORI. NA PODU
 LEZI   STARAC.",0,0,34,0,0,0
6140 DATA " U SEFU. NA ZAPADNOM ZIDU
 PISE   'SVO SVOJE BLAGO OSTAVITE OV
DE'",0,34,0,0,0,0
6150 DATA " U DUGACKOM, SMRDLJIVOM I
        VLAZNOM HODNIKU. NA ISTOCNOM
    ZIDU NALAZE SE VRATA",40,15,0,32
,0,0
6160 DATA " U DUGACKOM HODNIKU SA SL
IKAMA   NA ZIDOVIMA.",39,32,0,0,0,0
6170 DATA " U ORUZARNICI.",0,38,0,0,
0,0
6180 DATA " U PREDSOBLJU.",0,37,0,0,
0,0
6190 DATA " U KOMPJUTERSKOJ SALI
        NA TERMINALU PISE:
      UNESITE SIFRU '",0,0,0,0,0,0
6200 DATA " U OTVORENOM SVETLARNIKU.
",0,0,0,0,0,43
6210 DATA " NA ULAZU U SABLASNI LAVI
RINT.   ZNAK KAZE 'KLJUC JE NA PAPIR
U'",44,0,0,0,0,0
6220 DATA " U LAVIRINTU",59,43,63,45
,0,0
6230 DATA " U LAVIRINTU",46,0,1,63,0
,0
6240 DATA " U LAVIRINTU",47,1,0,0,0,
0
```

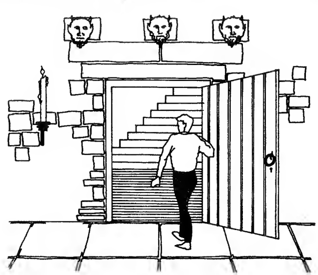
```
6250 DATA " U LAVIRINTU",60,62,48,61
,0,0
6260 DATA " U LAVIRINTU",60,62,49,63
,0,0
6270 DATA " U LAVIRINTU",3,50,63,63,
0,0
6280 DATA " U LAVIRINTU",49,51,63,60
,0,0
6285 DATA " U LAVIRINTU",50,50,52,0,
0,0
6290 DATA " U LAVIRINTU",53,52,3,51,
0,0
6300 DATA " U LAVIRINTU",54,52,59,59
,0,0
6310 DATA " U LAVIRINTU",55,53,59,59
,0,0
6320 DATA " U LAVIRINTU",0,54,0,56,0
,0
6330 DATA " U LAVIRINTU",0,49,55,57,
0,0
6340 DATA " U LAVIRINTU",60,60,56,58
,0,0
6350 DATA " NA IZLAZU IZ LAVIRINTA.
         STEPENICE VODE NA SLEDECI SP
RAT",0,0,0,0,64,0
6360 DATA " U LAVIRINTU",1,1,1,1,0,0
6370 DATA " U LAVIRINTU",60,61,62,63
,0,0
6380 DATA " U LAVIRINTU",60,61,62,63
,0,0
6390 DATA " U LAVIRINTU",60,61,62,63
,0,0
7000 DATA " U LAVIRINTU ",60,61,62,6
3,0,0
```

```
7010 DATA " NA VRHU STEPENISTA ",67.
0.66,65,0,0
7020 DATA " U KUHINJI ",0,0,64,0,0,0
7030 DATA " U OSTAVI ",0,0,0,64,0,0
7040 DATA " U HODNIKU KOJI VODI U DN
EVNU    SOBU",69,64,0,0,0,0
7050 DATA " U DNEVNOJ SOBI. NA SEVER
NIM     VRATIMA PISE ' OVDE LEZI PRS
TEN MOCI. ZELITE LI DA BUDE VAS ?'",
0,67,70,69,0.0
7060 DATA " U HODNIKU KOJI VODI DO S
ALE ZA  OBEDE",71,0,68,0,0,0
7070 DATA " U HODNIKU KOJI VODI DO S
ALE ZA  OBEDE",73,0.0,69,0,0
7080 DATA " U SALI ZA OBEDE",78,69,0
,0,0,0
7090 DATA " U SOBI U KOJOJ SE CUVA P
RSTEN ",0.68,0,0,0,0
7100 DATA " U SALI ZA OBEDE",78,70,0
,0,0,0
7110 DATA " U PUSIONICI",0,71,75,0.0
,0
7120 DATA " U SPAVACOJ SOBI ",0,0,76
,74,0,0
7130 DATA " U HODNIKU KOJI POVEZUJE
SOBE ",79,0.77.75.0,0
7140 DATA " U SPREMISTU",0,0,78,0,0,
0
7150 DATA " U VELIKOJ SPAVACOJ SOBI"
,0,73,0,0,0,0
7160 DATA " U PREDSOBLJU PUNOM PIJAN
ACA",1,75,0,0,0,0
7170 DATA " U SOBI SA PREKIDACIMA",0
,0,43,0,0,0
```

```
7180 DATA " U HODNIKU KOJI POVEZUJE
SOBE",0,0,82,37,0,0
7190 DATA " U SOBI SA OLTAROM POSVEC
ENOM     ZIVOTU",0,0,83,81,0,0
7200 DATA " U SOBI SA RIBNJAKOM NA I
STOCNOM KRAJU, RIBNJAK JE PUN SARANA
",0,0,0,82,0,0
7210 DATA " U VRTLAREVOJ OSTAVI ",0,
86,85,83,0,0
7220 DATA " U VRTLAREVOJ OSTAVI ",0,
87,0,84,0,0
7230 DATA " U VRTLAREVOJ OSTAVI ",84
,0,87,0,0,0
7240 DATA " U VRTLAREVOJ OSTAVI ",85
,0,0,86,0,0
7250 DATA " U SMRDLJIVOM I VLAZNOM H
ODNIKU  KOJI POVEZUJE SOBE",82,89,0,
0,0,0
7260 DATA " U SMRDLJIVOM I VLAZNOM H
ODNIKU  KOJI POVEZUJE SOBE.
    NA JUZNOM KRAJU HODNIKA NALAZI
SE OLTAR POSVECEN RODJENJU",88,0,0,0
,0,0
7270 DATA " U MALOM MRACNOM PROLAZU"
,0,91,93,0,0,0
7280 DATA " U MALOM MRACNOM PROLAZU"
,90,92,0,0,0,0
7290 DATA " U MALOM MRACNOM PROLAZU.
        NA ISTOCNOM KRAJU PROLAZA
    NALAZI SE STATUA ZETEOCA.",91,0,
0,0,0,0
7300 DATA " U MALOM MRACNOM PROLAZU"
,89,0,94,90,0,0
7310 DATA " U MALOM MRACNOM PROLAZU"
,0,95,0,93,0,0
```

```
7320 DATA " U MALOM MRACNOM PROLAZU"
,94,96,0,0,0,0
7330 DATA " U MALOM MRACNOM PROLAZU.
        SA ZAPADNOG ZIDA POSMATRA VA
S   VAMPIR",95,0,0,0,0,0
7340 DATA " U SOBI U KOJOJ SE CUVA K
AMEN     MUDROSTI",0,0,96,0,0,0
7350 REM
7360 REM
7370 DATA "KOST",17,"KOS",1,"BIBLIJU
",19,"BIB",2,"KLJUC",-2,"KLJ",3,"NOV
CICE",25,"NOV",4,"BODEZ",20,"BOD",5,
"PAPIR",35,"PAP",6,"KAMEN MUDROSTI",
97,"KAM",7,"KUHINJSKI NOZ",65,"NOZ",
8,"KRST",66,"KRS",9,"SREBRNI METAK",
69,"MET",10
7380 DATA "HRANU",71,"HRA",11
7390 DATA "VODU",76,"VOD",12,"BURE P
IVA",77,"PIV",13,"FLASU",73,"FLA",14
,"PRSTEN MOCI",72,"PRS",15,"PISTOLJ"
,39,"PIS",16
7400 DATA "DIJAMANT",22,"DIJ",17,"ZL
ATNU POLUGU",23,"POL",18,"SREBRNU PO
LUGU",67,"SRE",19,"LEPU PRINCEZU",27
,"PRI",20,"PREKIDAC",80,"",21,"PSA",
40,"",22,"VUKODLAKA",24,"",23,"ZLATN
I KLJUC",36,"ZLA",24,"SARGAREPU",15,
"SAR",25
7410 DATA "GVOZDENI KLJUC",18,"GVO",
26,"PLATINSKI KLJUC",38,"PLA",27,"TE
GLU MEDA",10,"MED",28,"KNJIGU CRNE M
AGIJE",14,"KNJ",29,"ASOV",84,"ASO",3
0,"VILJUSKU",87,"VIL",31,"MAC",90,"M
AC",32,"SVECU",76,"SVE",33,"CARSAVE"
,75,"CAR",34,"TOLJAGU",61,"TOL",35
```

```
7420 DATA "MAGICNI STAPIC",50,"MAG",
36,"PASTU ZA ZUBE",59,"PAS",37,"FOTO
GRAFIJU ZAMKA",63,"FOT",38,"PENKALO"
,55,"PEN",39,"TOALET PAPIR",57,"TOA"
,40
7430 REM
7440 DATA "UZM","POK","BAC","UBI","O
TK","ISP","POG","INV","UPU","UKU","S
EV","JUG","IST","ZAP","GOR","DOL"
7450 REM
7460 REM
7470 REM
7480 CLS
7500 SAVE "1" DATA P$()
7510 SAVE "2" DATA P()
7520 SAVE "3" DATA O$()
7530 SAVE "4" DATA O()
7540 SAVE "5" DATA W$()
```



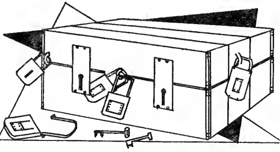
Sedam ključeva Tarkusa

U vetrom opustošenoj zemlji Asgard severno od velikog grada Gamrota, nalazi se ogromni splet odaja, tunela i pećina poznat pod imenom Tarkus. Na početku ovaj prostor je služio za igru ženi Erunga Nepobedivog. Međutim, nakon veličanstvene smrti boga zvezda, više nije korišćen. Mnoštvo legendi postoji o Tarkusu, po kojima se duh nestašnog boga Lokija krije u Unutrašnjoj odaji. Sedam ključeva je potrebno da bi se otvorio kovčeg u kome je Lokijev »jadni i izmučeni duh«.

U trenutku vaše slabosti lakomisleno ste obećali da ćete osloboditi Lokijev duh. Inače, na koji drugi način biste otplatili ogromni račun koji ste napravili organizujući veliku zabavu u Mega-Galaktičkoj Zevsovoj Čajdžinici?

Sada ste u prvoj odaji Tarkusa posle dugog i jednoličnog puta kroz pustare Severne ravnice. Srećno i nemojte izneveriti.

Dok pristupate rešavanju ove igre koristeći se visokom grafičkom rezolucijom vašeg računara, evo nekoliko korisnih sugestija. Prvo, iscrtajte plan vašeg kretanja kroz prostorije, jer vas igra nasumice neće nigde dovesti. Drugo, čuvajte se zamki u vidu ćorsokaka.



```
  10>BORDER 7:PAPER 7:INK 0:PRINT AT
 10,7;"Punjenje podataka"
  20 GO SUB 1160: REM *U*D*G'S*
  30 GO SUB 0390: GO SUB 0950
  40 LET k=0
  50 LET l=83
  60 LET n=0: LET s=0: LET e=0: LET
w=0
  70 CLS : GO SUB 1210
  80 REM ===Glavna===Petlja===
  90 LET dc=0
 100 INK 1
 110 IF a(l,1)=1 THEN  LET n=1: GO S
UB 1310
 120 IF a(l,3)=1 THEN  LET w=1: GO S
UB 1420
 130 IF a(l,4)=1 THEN  LET e=1: GO S
UB 1380
 140 IF a(l,2)=1 THEN  LET s=1: GO S
UB 1460
 150 INK 0: PRINT AT 21,5;" Broj klj
uceva: ";k;
 160 IF l=17 OR l=37 OR l=67 OR l=11
 OR l=82 THEN  PRINT AT 14,10; FLASH
 1;"Nastradali ste";: PRINT AT 15,10
; FLASH 1;"KRAJ IGRE.";: GO TO 0160
 170 IF k=7 AND l=27 THEN  GO TO 070
0
 180 FOR x=1 TO 100: IF l=x AND k(x)
=1 THEN  LET dc=1: BORDER 0: BORDER
7: PRINT AT 12,14; FLASH 1;"    ";:
PRINT AT 13,14; FLASH 1;"    ";: LET
 x=100: NEXT x: GO TO 0200
 190 NEXT x
 200 IF dc=1 THEN  LET a$=INKEY$: I
```

```
F a$="" THEN  GO TO 0200
 210 IF dc=1 THEN  IF INKEY$="t" THE
N  LET k=k+1: LET k(1)=0: BEEP .02,2
3: BEEP .06,30: BEEP .08,36: PRINT A
T 12,14;"      ":: PRINT AT 13,14;"
 ";: GO TO 0380
 220 IF INKEY$="" THEN  GO TO 0220
 230 IF INKEY$="q" AND l>10 AND a(l,
1)=1 THEN  GO SUB 0310: LET l=l-10:
GO TO 0380
 240 IF INKEY$="a" AND a(l,2)=1 AND
l<=90 THEN  GO SUB 0310: LET l=l+10:
 GO TO 0380
 250 IF INKEY$="o" AND a(l,4)=1 THEN
  GO SUB 0310: LET l=l-1: GO TO 0380
 260 IF INKEY$="p" AND a(l,3)=1 THEN
  GO SUB 0310: LET l=l+1: GO TO 0380
 270 IF dc=1 AND INKEY$="t" THEN  LE
T k=k+1: LET a(l,1)=0: LET a(l,2)=0:
 LET a(l,3)=0: LET a(l,4)=0: GO TO 0
380
 280 REM ***Pogresan put***
 290 BEEP .05,10: BEEP .1,1: BEEP .1
1,10
 300 FOR t=1 TO 500: NEXT t: GO TO 0
210
 310 OVER 1
 320 IF s=1 THEN  GO SUB 1460: LET s
=0
 330 IF e=1 THEN  GO SUB 1380: LET e
=0
 340 IF w=1 THEN  GO SUB 1420: LET w
=0
```

```
 350 IF n=1 THEN  GO SUB 1310: LET n
=0
 360 OVER 0
 370 RETURN
 380 FOR i=1 TO 10: BEEP .04,i: NEXT
 i: GO TO 0080
 390 REM ***Inicijalizacija***
 400 DIM a(100,4): DIM k(100)
 410 FOR x=1 TO 100
 420 FOR y=1 TO 4: READ a(x,y): NEXT
 y
 430 NEXT x
 440 FOR x=1 TO 100: READ k(x): NEXT
 x
 450 REM ***Podaci***
 460 DATA 0,0,0,0,63,63,63,63,1,3,7,
15,255,255,255,255,60,60,60,60,60,60
,0,0,207,207,207,15,15,15,0,0,255,15
,7,3,0,0,0,0,0
 470 DATA 0,0,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,0,
0,0,1,0,1,0,0
 480 DATA 0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,
1,1,0,0,1,0,1
 490 DATA 0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,0,
0,0,1,1,1,1,0
 500 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,0,1,
1,0,1,1,1,0,0
 510 DATA 1,1,1,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,
0,0,1,1,0,0,0
 520 DATA 1,1,0,0,0,0,1,0,1,0,0,1,1,
1,0,0,1,0,0,0
 530 DATA 1,0,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,0,
0,1,1,0,0,1,1
 540 DATA 1,1,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,1,
1,1,1,0,1,0,1
```

```
 550 DATA 0,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0,
1,0,0,0,0,1,0
 560 DATA 1,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,1,1,
1,0,0,1,0,0,0
 570 DATA 1,1,1,0,1,0,0,1,1,1,0,0,1,
1,0,0,0,1,0,0
 580 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,
0,1,0,0,1,0,1
 590 DATA 1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,1,
0,1,1,1,0,0,1
 600 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,0,0,1,1,0,
0,1,1,1,1,0,1
 610 DATA 1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,
1,1,1,0,1,1,1
 620 DATA 1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,1,0,
1,1,1,1,0,0,1
 630 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,
0,1,0,1,1,0,1
 640 DATA 1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,1,
0,1,1,0,1,0,1
 650 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,1,0,
0,1,1,1,0,0,1
 660 DATA 1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,
0,0,1,1,0,0,0
 670 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,0,1
 680 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
 690 RETURN
 700 REM ***Odaja svetilista***
 710 LET w=INT (RND*50): LET d=INT (
RND*20): IF d<4 OR w<10 THEN  GO TO
```

```
0710
 720 FOR i=1 TO 16 STEP .2: BEEP .00
8,-1+i: BEEP .005,2+i: BEEP .005,4+i
: BEEP .05,5+i: NEXT i
 730 CLS : PRINT : PRINT " Uspeli st
e! Sakupili ste sedam kljuceva i pro
nasli svetiliste Tarkusa"
 740 PRINT
 750 PRINT " Medjutim, postoji jos j
edan zadatak, koji treba da resite,
da bi ste oslobodili Lokijev duh."
 760 PRINT
 770 PRINT "  Cuvari Tarkusa, vec du
go mrtvi, ostavili su otvor za vodu
na kovcegu u kome je Lokijev duh."
 780 FOR t=1 TO 2000: NEXT t: CLS :
PRINT : PRINT
 790 PRINT " Potrebno je  ";w;" litr
a vode da bi se otvorio kovceg ": PR
INT "Imate na raspolaganju pesak koj
i je ";d;" puta laksi od vode"
 810 PRINT "Brzo racunajte! Imate na
 raspolaganju 30 sekundi."
 820 PRINT #0;" Pritisnite bilo koji
 taster kada ste izvrsili proracun.
"
 830 LET ans=w*d
 840 FOR i=1 TO 2290: IF INKEY$>=CHR
$ (48) THEN  GO TO 0870: NEXT i
 850 NEXT i
 860 GO TO 1110
 870 CLS : BORDER 0: INPUT " Sta je
vas odgovor? ";a
 880 IF a<>ans THEN  GO TO 1110
 890 CLS : PRINT #0;"  Uspeli ste!
```

```
Oduzili ste se bogovima. Najzad je L
ukijev duh slobodan. Bogovi su vam z
ahvalni."
 900 FOR i=0 TO 7: BORDER i: RANDOMI
ZE USR 3280: NEXT i
 910 FOR i=1 TO 1000
 920 NEXT i
 930 FOR i=0 TO 60: RANDOMIZE USR 32
80: BEEP (i/500),i: NEXT i
 940 STOP
 950 REM **Instrukcije**
 960 INK 0: CLS : PRINT : PRINT
 970 PRINT  FLASH 1;"  SEDAM KLJUCEV
A TARKUSA "
 980 PRINT : PRINT : PRINT " U vetro
m opustosenoj zemlji Asgard, severno
 od velikog grada Gamrota, nalazi se
 splet pecina i odaja poznat pod ime
nom ": FLASH 1;'"          TARKUS
  "
 990 PRINT : PRINT " U neistrazenom
spletu nalazi se sedam mitskih kljuc
eva. U koliko ih sve sakupite i pron
adjete svetiliste Tarkusa, mocicete
da oslobotite duh Lokija - boga svet
losti."
1010 PRINT #0:" Pritisnite bilo koji
 taster  "
1020 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 1040
1030 GO TO 1020
1040 CLS : PRINT #0: FLASH 1;"   SED
AM KLJUCEVA TARKUSA      "
1050 PRINT #0: PRINT #0: PRINT #0:"
Da bi se oduzili velikim bogovima se
verne ravnice ";
```

```
1060 PRINT #0;"morate da oslobodite
Lokijev duh. Nasli ste se na ulazu u
 Tarkus i upravo ste usli u prvu oda
ju"
1070 PRINT #0: PRINT #0;"Iako poznaj
ete pravila igre vas strah je ipak v
eliki!"
1080 PRINT #0: PRINT #0;"Za kretanje
 u igri koristite :": PRINT #0: PRIN
T #0;" ""Q"" - sever          ""A"" -
jug    ""P"" - istok          ""O"" -
zapad          ""T"" - uzmi kljuc"
1090 IF INKEY$<>"" THEN  RETURN
1100 GO TO 1090
1110 REM ***Neupotrebljivo***
1120 PAPER 0: INK 7: CLS : PRINT #0;
"Pogresili ste u proracunu odnosa pe
ska i vode. Tacan odgovor je ";ans
1130 FOR i=0 TO 5: BORDER 0: RANDOMI
ZE USR 3280: NEXT i
1140 FOR i=8 TO 0 STEP -1: BEEP .05,
i: NEXT i
1150 STOP
1160 REM ***U***D***G's***
1170 FOR i=0 TO 40: READ user: POKE
USR "a"+i,user
1180 NEXT i
1190 RETURN
1200 REM ****Zapadna vrata****
1210 CLS : INK 0
1220 PLOT 0.30
1230 DRAW 255,0.-1.5
1240 PLOT 0.31
1250 DRAW 255,0.-1.5
1260 GO TO 1270: REM ****krov***
```

```
1270 FOR i=1 TO 125
1280 INK 1: PLOT i,175: DRAW 255-(i+
i),0,1
1290 NEXT i
1300 RETURN
1310 INK 4: REM ****severna vrata***
*
1320 PLOT 103,80
1330 DRAW 25,50,-1.5
1340 DRAW 25,-50,-1.5
1350 PLOT 105,80: DRAW 23,49,-1.5
1360 DRAW 23,-49,-1.5
1370 RETURN
1380 INK 1: REM *****zapadna vrata**
**
1390 PLOT 0,105: DRAW 25,-55,-1.5
1400 PLOT 0,104: DRAW 23,-55,-1.5
1410 RETURN
1420 INK 1: REM ****istocna vrata***
1430 PLOT 255,105: DRAW -25,-55,1.5
1440 PLOT 255,104: DRAW -23,-55,1.5
1450 RETURN
1460 INK 3: PRINT AT 14,10;"Postoji
i ";: PRINT AT 15,10;"juzni izlaz";
1470 RETURN
```

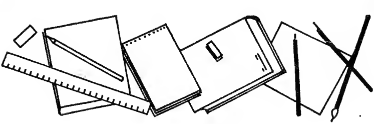
Kraj školskog dana

Opet ste bili nestašni. Zaista vam nije trebalo da stavite prašak »svrbljivac« na učiteljičinu stolicu. Sada trpite posledice svog nepromišljenog postupka ... kažnjeni ste obaveznim ostajanjem u školi posle časova.

Ranije vam se nikad nije desilo da u školi ostanete duže nego što treba. Obično, na prvi zvuk zvona izjurite napolje. Da vam se i ranije dešavalo da ostanete u školi duže, shvatili bi da škola i nije samo škola. Morate brzo izbeći svim tim zamkama, ali kako? Sve što vam mogu reći je da imate na raspolaganju sledećih 15 komandi:

uzmi	čitaj	n = sever
dobavi	otključaj	s = jug
ostavi	otvori	e = istok
ubeleži	uništi	w = zapad
veži	l = pogledaj	i = inventar

Sve komande moraju biti izdate malim slovima. Ova sjajna igra, koju je napisao Adam Vering pokazuje kako se dobra i uzbudljiva avantura može programirati upotrebom standardnih tehnika — sistem povezanih prostorija, različite zaprelke i slično — ali u novom sadržaju kao što je škola. Nebrojeni su prostori u kojima se može odvijati igra avantura, od kojih će neki biti izloženi u poglavlju »Kako programirati sopstvenu avanturu«.



```
  10>GO SUB 8000
  20 LET ln=23
  30 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
  90 CLS
 100 PRINT "Ja sam u ";l$(ln)
 110 PRINT "Izlaz je (izlazi su) na:
"
 120 FOR i=1 TO 3
 130 LET f$=e$(ln,i)
 140 PRINT " ";"Severu(n)" AND f$="n
";"Istoku(e)" AND f$="e";"Jugu(s)" A
ND f$="s";"Zapadu(w)"  AND f$="w";
 150 NEXT i
 160 LET f=1: FOR i=1 TO obj: IF p(i
)=ln THEN  PRINT '"Vidim ";o$(i,4 TO
 ): LET f=0
 170 NEXT i: IF f THEN  PRINT '"Nice
g na vidiku"
 174 IF k=1 THEN  GO TO 6800
 175 IF ln=12 THEN  LET k=k+1
 180 INPUT "> "; LINE r$: PRINT '">
";r$
 185 IF r$="" THEN  GO TO 180
 190 IF LEN r$>6 THEN  GO TO 300
 191 LET r$=r$(1)
 195 IF r$="i" THEN  GO TO 7000
 196 IF r$="l" THEN  GO TO 100
 198 LET x$="nesw": FOR i=1 TO 4: IF
 x$(i)=r$ THEN  GO TO 200
 199 NEXT i: GO TO 6070
 200 FOR i=1 TO LEN e$(ln)
 210 IF e$(ln,i)=r$ THEN  LET ln=VAL
 d$(ln,i*2-1 TO i*2): GO TO 90
 220 NEXT i
 230 PRINT "Ne mogu izvrsiti tu nar
```

```
edbu": GO TO 100
 300 FOR i=4 TO LEN r$
 310 IF r$(i)=" " THEN  GO TO 340
 320 NEXT i
 330 GO TO 6070
 340 LET x$=r$( TO 3)
 350 LET y$=r$(i+1 TO i+3)
 360 FOR v=1 TO LEN v$ STEP 3: REM N
aredbe
 370 IF x$=v$(v TO v+2) THEN  GO TO
400
 380 NEXT v
 390 GO TO 6070
 400 FOR n=1 TO obj
 410 IF y$=o$(n, TO 3) THEN  GO TO 4
40
 420 NEXT n
 430 PRINT r$( TO i);"sta?": GO TO 1
80
 440 LET v=(v-1)/3
 450 IF ln=15 AND n=7 AND o$(7,5)="z
" THEN  GO TO 6520
 490 GO TO 900+v*100
1020 IF p(n)=0 THEN  GO TO 6010
1030 IF p(n)<>ln THEN  GO TO 6020
1040 IF c>2 THEN  GO TO 6030
1050 IF n>9 THEN  GO TO 6040
1070 LET c=c+1: LET p(n)=0
1090 GO TO 6000
1110 IF p(n)<>0 THEN  GO TO 6050
1120 IF n=6 AND ln=15 THEN  GO TO 65
00
1130 IF n=7 AND ln=8 THEN  GO TO 651
0
1170 LET p(n)=ln: LET c=c-1
```

```
1190 GO TO 6000
1210 IF p(4)<>0 THEN  LET r$=r$( TO
i)+"testera": GO TO 6050
1220 IF n<>11 THEN  GO TO 6040
1230 IF ln<>23 THEN  GO TO 6020
1250 IF e$(23)="ne" THEN  GO TO 6060
1270 LET o$(11)="pro otvoren prozor"
: LET e$(23)="ne": LET d$(23)="1524"
1290 GO TO 6000
1310 IF p(n)>0 THEN  GO TO 6050
1320 IF n<>3 THEN  GO TO 6040
1350 INPUT "Vez konopoac > "; LINE x
$
1353 PRINT "> to ";x$
1355 IF LEN x$<3 THEN  GO TO 6070
1360 LET r$=r$( TO i)+"konopac za "+
x$
1370 IF x$(1 TO 3)<>"sta" THEN  GO T
O 6040
1380 LET c=c-1: LET o$(3)="kat katap
ult": LET p(2)=99
1390 GO TO 6000
1410 IF ln=9 AND n=13 THEN  GO TO 65
60
1420 IF ln=33 AND n=14 THEN  GO TO 6
570
1440 IF p(n)>0 THEN  GO TO 6050
1450 IF n=8 THEN  GO TO 6200
1460 IF n<>9 THEN  GO TO 6040
1490 GO TO 6550
1510 IF n<>10 AND n<>15 THEN  GO TO
6040
1520 IF NOT (ln=4 AND n=10 OR ln=20
```

```
 AND n=15) THEN GO TO 6020
1525 IF o$(n,7)="t" THEN  GO TO 6060
1530 IF ln=20 THEN  GO TO 1570
1540 INPUT "Kombinacija sefa > ";x:
PRINT "> kombinacija : ";x
1550 IF x<>27445+801239+23*48 THEN
GO TO 6600
1560 LET o$(10)="sefn otkljucan sef"
: GO TO 6000
1570 IF p(5)>0 THEN  GO TO 6620
1580 LET o$(15)="vran otkljucana vra
ta"
1590 GO TO 6000
1610 IF n<>10 AND n<>15 THEN  GO TO
6040
1620 IF NOT (ln=4 AND n=10 OR ln=20
AND n=15) THEN  GO TO 6020
1630 IF o$(n,8)="v" THEN  GO TO 6060
1640 IF o$(n,8)<>"k" THEN  LET r$=r$
+" ": GO TO 6040
1650 IF ln=4 AND n=10 THEN  LET o$(1
0)="sefn otvoren sef": LET p(5)=4: G
O TO 6000
1660 IF ln=20 AND n=15 THEN  GO TO 6
700
1690 GO TO 6020
1705 IF n<>16 THEN  GO TO 6040
1710 IF ln<>12 THEN  GO TO 6020
1720 IF p(1)>0 THEN  LET r$=r$( TO i
)+"kuglicau": GO TO 6050
1730 IF p(3)>0 THEN  LET r$=r$( TO i
)+"katapult": GO TO 6050
1740 LET o$(16)="por uspavan portir
```

```
": LET p(1)=99
1750 LET k=2
1790 GO TO 6650
5010 PRINT "Pritisni bilo koji taste
r za    ponovnu igru"
5020 PAUSE 0
5030 RUN
6000 PRINT "OK..": GO TO 180
6010 PRINT "Vec nosim";r$(i TO );"!"
: GO TO 180
6020 PRINT "Ne vidim";r$(i TO );" ov
de!": GO TO 180
6030 PRINT "Nosim isuvise predmeta!"
: GO TO 180
6040 PRINT "Nemoguce je ";r$( TO i);
'r$(i TO );"!": GO TO 180
6050 PRINT "Citas listing sa stampac
a :";"'#27446'"'" Listing iscezava i
z tvojih ruku!": LET c=c-1: LET p(9)
=99: GO TO 180
6060 PRINT "Kombinacija sefa je vec
otkrivena!": GO TO 180
6070 PRINT "Ne razumem sta hoces": G
O TO 180
6200 PRINT "Tekst glasi:"'"Resi zago
netku-"'"Izracunaj zbir podataka na:
"'"- tabli"'"- listingu"'"- zidu"'"i
 dobices sifru sefa."
6205 GO TO 6000
6500 PRINT "Morsko prase pije pivo!"
: LET o$(7)="pra pijano prase": LET
o$(6)="casn praznu casu": GO TO 1130
6510 PRINT "Morsko prase se tetura p
od dejstvom laserskog zraka! BANG!"
```

```
: LET o$(7)="pra ispeceno prase": LE
T o$(12)="rup rupu u zidu": LET e$(8
)="esw": LET d$(8)="091607": GO TO 1
140
6520 PRINT "Morsko prase te uhvatilo
!!! Ponovo si u pritvoru!": GO TO 50
00
6550 PRINT "Na listingu pise:"'"2744
6"'"Listing misteriozno nestaje!": L
ET c=c-1: LET p(9)=99: GO TO 180
6560 PRINT "Na tabli pise:"'"23*48"'
" ----"'" ----": GO TO 180
6570 PRINT "Na zidu pise:"'" Ako zel
is uspeh zapampti broj "'"801239 !":
 GO TO 180
6600 PRINT "Pogresna sifra! Alarm je
 aktiviran. Ponovo ste u pritvoru!!!
!": GO TO 5000
6620 PRINT "Nemam nista sa cim bih o
tkljucao!": GO TO 180
6650 PRINT "Portir je pogodjen i one
svescen": LET p(1)=99: LET c=c-1: LE
T o$(16)="por portir je pobedjen": G
O TO 6000
6700 PRINT  FLASH 1;"Izasli ste kao
pobednik iz ove  avanture!": GO TO 5
000
6800 PRINT "Strogi portir te je uhva
tio i vratio u pritvor!": GO TO 5000
7005 LET f=1
7010 PRINT "Nosim sa sobom:"
7020 FOR i=1 TO obj
7030 IF p(i)=0 THEN  PRINT "  ";o$(i
,4 TO ): LET f=0
```

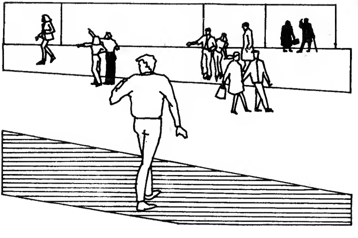
```
7040 NEXT i
7050 IF f THEN  PRINT " nista od tog
a "
7090 GO TO 180
7999 STOP
8010 LET v$="uzmdobostturvezcitotkot
vuni"
8050 LET obj=16: LET room=34
8060 LET c=0
8070 LET k=0
8100 DIM l$(room,25): DIM e$(room,3)
: DIM d$(room,6)
8130 DIM o$(obj,25): DIM p(obj)
8150 FOR n=1 TO room
8160 READ l$(n),e$(n),d$(n)
8170 NEXT n
8200 FOR i=1 TO obj
8210 READ o$(i),p(i)
8220 NEXT i
8990 RETURN
9010 DATA "sobi za racunovodstvo","e
s","0206","kabinetu za geografiju","
sw","0701","zbornici","es","0410","d
irektor. kancelariji","ew","0503","k
ancelariji sekretara","sw","1204"
9020 DATA "kabinetu istorije","ns","
0114","kabinetu hemije","ne","0208",
"kabinetu fizike","sw","1607","kabin
etu matematike","esw","101708","sobi
 za ostavu","nsw","031809"
9030 DATA "skolskom restoranu","es",
"1219","portirnici","nsw","052011","
R.E. prostoriji","es","1421","kabine
tu francuskog","new","061513","kabin
etu biologije","esw","162314"
```

```
9040 DATA "kabinetu OTIP-a","nw","08
15","kabinetu za racunare","ns","092
5","kabinetu za engleski","ns","1026
","skolskoj ambulanti","ns","1127","
ulaznom holu","n","12"
9050 DATA "kabinetu za latinski","ne
","1322","kabinetu za nemacki","w","
21","skolskom pritvoru","e","24","ka
binetu za teh.crtanje","sw","3023","
kabinetu za muzicko","nes","172631"
9060 DATA "kab. za dram. sekciju","n
ew","182725","kabinetu za domacinstv
o","new","192826","kabinetu za umetn
ost","sw","3427","radionici za metal
","e","30","radionici za drvo","nw",
"2429"
9070 DATA "svlcionici za decake","ne
","2532","gimnastickoj sali","ew","3
331","svlacionici za devojke","ew","
3432","kabinetu za keramiku","nw","2
833"
9110 DATA "kug keramicku kuglicu",34
,"sta rakljasti(Y) stap",30,"kon kon
opac",27,"tur turpiju",29,"klj kljuc
",99,"kri kriglu piva",22,"pra zedno
 morsko prase",15,"tek list sa tekst
om",18
9120 DATA "lis listing sa stampaca",
17,"sef zakljucan sef",4,"pro prozor
 sa resetkama",23,"zra laserski zrak
",8
9160 DATA "tab tablu",9,"zid ispisan
 zid",33,"ula zakljucan glavni ulaz"
,20,"por strogog portira",12
```

Svakidašnja avantura

Sam naslov kazuje o sadržini ove igre avanture. Polazite iz vaše kuće, krećete se po ulicama u susedstvu i ulazite u autobus koji vas vodi u centar grada. No, ipak vam neću otkriti dalji zaplet ove igre. To ćete morati sami. Imajte na umu da je to svakidašnja situacija, u kojoj se neće pojavljivati čarobnjaci i u kojoj nećete morati da delite megdan sa neustrašivim alama. Vaš zadatak je — kako izbeći lokalnog snagatora.

Ova složena, verovatno najnapetija igra pružiće vam sate i sate nepomućenog zadovoljstva i zabave. Na početku igre od vas će se zahtevati da odredite komandnu instancu. Komandna instanca je približna broju dopuštenih kretanja koje možete učiniti u igri, i ja predlažem da započnete sa što većim brojem. Bez obzira na nekoliko smicalica najveći deo igre posvećen je rešavanju zadatka, čak i do odluke o izboru garderobe.



```
   9>REM *SVAKODNEVNA AVANTURA*
  10 INK 2
  11 FOR t=0 TO 7: PAPER t: BEEP 0.2
8,t*t: CLS : NEXT t
  13 INK 4
  15 PRINT AT 2,6;"SVAKODNEVNA AVANT
URA"
  16 INK 3
  17 PAUSE 200
  20 BORDER INT (RND*7): PAPER 0: CL
S : INK 7: BEEP .05,10: BEEP .07,0
  35 PRINT TAB (8); FLASH 1;"Molim s
acekajte";
  40 LET rn=0: LET dk=0: LET ok=0: L
ET p=0: LET ww=0: LET sc=0: LET l=1:
 LET mv=0: LET n=0: LET mn=0: LET nw
=0: LET cu=0: LET nr=300: GO SUB 217
0
  50 REM ****Glavna petlja****
  60 IF o(24)=-1 AND o(23)=-1 THEN
LET cf=3
  70 IF o(13)=1 AND sc=0 THEN  LET b
(1,1)=r(1,1): LET b(1,2)=r(1,2): LET
 b(1,3)=r(1,3): LET b(1,4)=r(1,4): L
ET r(1,1)=0: LET r(1,2)=0: LET r(1,3
)=0: LET r(1,4)=0: LET sc=1
  80 IF nw=3 THEN  GO TO 1920
  90 PAUSE 0
 100 IF nr=mv-10 AND cf<>1 THEN  PRI
NT "Mokri ste do gole koze"
 110 LET mv=mv+1: IF mv>lv THEN  LET
 l=37
 120 BORDER INT (RND*7): PAPER 0: CL
S : INK 7: BEEP .05,10: BEEP .07,0
 130 PRINT AT 0,5;"SVAKODNEVNA AVAN
```

```
TURA"
 140 PRINT AT 1.5;"================
===": PRINT
 150 IF l=37 THEN  PRINT TAB (10); F
LASH 1;"Mamina kuca": PRINT
 160 PRINT "Vi ste...": PRINT r$(l)
 170 PRINT : PRINT "Vidite..."
 180 IF l=37 THEN  PRINT "Malo srece
 za vas u nedeljama   koje dolaze":
BEEP .2,10: BEEP .5,0: STOP
 190 FOR t=1 TO 30: IF o(t)=l THEN
PRINT o$(t): NEXT t
 195 NEXT t
 200 IF o(16)=l AND (o(14)=0 OR o(18
)=0) THEN  PRINT "Milicioner kaze""G
ledaj decko     nadam se da ga ne duv
as"""
 210 IF o(13)=o(16) AND o(13)=l THEN
  PRINT "Citavi ste, milicioner je
      uhapsio Petra zbog krsenja reda
": LET o(13)=12: LET o(16)=102
 220 IF l=36 THEN  PRINT "Pocinje ki
sa": LET rn=1: LET nr=mv: IF cf=1 TH
EN  PRINT "Ali vam to ne smeta"
 230 IF o(16)=l AND cf=1 THEN  PRINT
 "Milicioner vas je uhapsio zbog  no
senja cizama sa klincima koje mogu b
iti opasno oruzje": LET mv=mv+8
 240 IF o(16)=l THEN  IF o(11)=0 THE
N  PRINT "Gubite mnogo vremena
       objasnjavajuci da vas kisobran
  nije opasno oruzje": LET mv=mv+8
 250 IF ww=1 AND l=24 THEN  PRINT "D
olazi autobus. Zelite li da udjete?"
: INPUT w$: IF w$="da" OR w$="d" TH
```

```
EN  PRINT "Usli ste u autobus": LET
l=25: LET mn=mn-1: GO TO 260
 255 IF ww=1 AND l=24 THEN  PRINT b$
: LET mv=mv+INT (lv/2)
 260 IF mn=0 AND o(1)=0 THEN  PRINT
"Nemate vise novca": LET o(1)=102
 270 IF l<14 AND o(26)=13 AND o(2)>3
0 AND o(6)>30 AND o(7)>30 AND o(8)>3
0 AND o(9)=14 THEN  GO TO 1970
 280 PRINT : PRINT "A sta sad ?"
 290 INPUT c$: IF c$="namesti vazu"
OR c$="namesti novu vazu" THEN  LET
o(25)=1: PRINT "Tako, i to ste uradi
li": GO TO 50
 300 IF LEN (c$)>2 THEN  GO TO 400
 310 IF (c$="s" OR c$="j") AND l=7 T
HEN  PRINT "Pali ste niz stepenice i
 bili u nesvesti sve dok se mama nij
e   vratila kuci": LET l=37: PAUSE 0
: NEXT t: GO TO 50
 320 IF l=7 AND c$="g" THEN  LET c$=
"s"
 330 IF l=7 AND c$="d" THEN  LET c$=
"j"
 340 IF c$="s" AND r(l,1)<>0 THEN  L
ET l=r(l,1): GO TO 390
 350 IF c$="j" AND r(l,2)<>0 THEN  L
ET l=r(l,2): GO TO 390
 360 IF c$="i" AND r(l,3)<>0 THEN  L
ET l=r(l,3): GO TO 390
 370 IF c$="z" AND r(l,4)<>0 THEN  L
ET l=r(l,4): GO TO 390
 380 PRINT "Ne mozete na tu stranu":
 BEEP .2,1: GO TO 50
 390 PRINT : PRINT "**********Krece
```

```
te  se**********": PAUSE 0: NEXT t:
 GO TO 50
 400 GO SUB 2090: PRINT : LET x=425
 401 IF n=0 OR n=1 THEN  GO SUB 450:
 GO TO x
 402 IF n=2 THEN  GO SUB 540: GO TO
 x
 403 IF n=4 OR n=5 THEN  GO SUB 610:
 GO TO x
 404 IF n=5 THEN  GO SUB 690: GO TO
 x
 405 IF n=6 OR n=7 THEN  GO SUB 720:
 GO TO x
 406 IF n=8 OR n=31 OR n=32 OR n=33
THEN  GO SUB 780: GO TO x
 407 IF n=9 THEN  GO SUB 960: GO TO
 x
 408 IF n=10 THEN  GO SUB 1050: GO T
O x
 409 IF n=11 OR n=12 THEN  GO SUB 11
10: GO TO x
 410 IF n=13 THEN  GO SUB 1180: GO T
O x
 411 IF n=14 THEN  GO SUB 1230: GO T
O x
 412 IF n=15 THEN  GO SUB 1300: GO T
O x
 413 IF n=16 THEN  GO SUB 1380: GO T
O x
 414 IF n=17 THEN  GO SUB 1500: GO T
O x
 415 IF n=18 OR n=24 THEN  GO SUB 15
50: GO TO x
 416 IF n=19 OR n=20 OR n=21 THEN  G
O SUB 1640: GO TO x
```

```
 417 IF n=22 THEN  GO SUB 1710: GO T
O x
 418 IF n=23 THEN  GO SUB 1760: GO T
O x
 419 IF n=25 OR n=26 THEN  GO SUB 18
10: GO TO x
 420 IF n=27 THEN  GO SUB 1880: GO T
O x
 421 IF n=28 THEN  GO SUB 1890: GO T
O x
 422 IF n=29 THEN  GO SUB 1900: GO T
O x
 423 IF n=30 THEN  GO SUB 1910
 425 IF ok=1 THEN  LET ok=0: PAUSE 0
: NEXT t: GO TO 50
 430 PRINT : PRINT "*************OK
!*************"
 440 GO TO 50
 450 REM ***Uzmi/Pokupi***
 460 IF p=6 THEN  PRINT "Nista vise
ne mozete poneti": LET ok=1: RETURN
 470 FOR t=1 TO 28: IF g$( TO 4)=z$(
t) AND o(dv)=1 THEN  LET dv=t: LET t
=28: NEXT t: GO TO 490
 475 NEXT t
 480 PRINT "Toga ovde nema": RETURN
 490 IF dv=2 OR dv=7 OR dv=12 OR dv=
13 OR dv=15 OR dv=16 OR dv=6 OR dv=2
8 THEN  PRINT "Ne budite ludi. to je
 beskorisno": LET dv=0: LET ok=1: RE
TURN
 500 IF dv=10 THEN  PRINT "Zalepljen
 je za plocnik": RETURN
```

```
 510 IF l=29 OR l=31 OR l=32 THEN  P
RINT "To se kupuje": RETURN
 520 LET o(dv)=0: IF o(1)=0 AND l=1
THEN  LET mn=3
 525 BEEP .05,20
 530 RETURN
 540 REM ****Baci****
 550 IF o(12)=1 AND g$="novac" AND m
n>0 THEN  LET mn=mn-1: PRINT "Drugar
 dacu ti savet, potrazi   neku dobru
 zensku u javnoj kuci u centru": FOR
 t=1 TO 500: NEXT t: RETURN
 560 IF o(26)=0 AND l<>13 AND g$="no
vu vazu" THEN  PRINT "Preporucujem v
am da je vratite na mesto": RETURN
 570 IF o(26)=0 AND l=13 THEN  PRINT
  FLASH 1;"CANGR!!";: PRINT " Niste
vi bacili vazu. To se    desilo sino
c na zurci": LET o(26)=31: LET o(8)=
13: RETURN
 580 IF o(dv)=0 THEN  LET o(dv)=1: R
ETURN
 590 IF dv>0 AND dv<99 THEN  PRINT "
To nemate": LET ok=1: RETURN
 600 PRINT "Sta to lupate ?": LET ok
=1: RETURN
 610 REM ****ocisti/spremi****
 620 LET kk=0
 630 IF o(dv)=2 OR o(dv)=10 OR o(dv)
=12 OR o(dv)=13 THEN  LET kk=1
 640 IF l=2 AND kk=1 THEN  PRINT "Ur
edno su sklionjeni": LET o(2)=102: R
ETURN
 650 IF kk=1 AND o(9)=0 AND l<>o(dv)
 THEN  PRINT "Ne mozete spremiti ne
```

```
sto cega  nema": RETURN
 660 IF kk=1 AND l=o(dv) AND o(9)<>0
 THEN  PRINT "Sta, zar golim rukama
?": RETURN
 670 IF kk=1 AND l=o(dv) AND o(9)=0
THEN  PRINT "Brzo ste to spremili, B
ili bistedobra kucna pomocnica !": L
ET o(dv)=102: RETURN
 680 PRINT "To ne mozete uraditi !":
 RETURN
 690 REM ***Obuci***
 700 IF dv>22 AND dv<26 AND o(dv)=0
THEN  PRINT "Na sebi imate ";b$(dv):
 LET o(dv)=-1: RETURN
 720 REM ***Bezi***
 730 IF o(13)<>l AND o(16)<>l THEN
PRINT "Od cega biste da pobegnete ?"
: RETURN
 740 IF (o(13)<>l OR o(16)=l) AND cf
=2 THEN  PRINT "Pobegli ste sa lakoc
om": LET o(13)=l+INT (RND*6): LET o(
16)=l-INT (RND*3): GO TO 770
 750 IF INT (RND*5)=1 THEN  PRINT "J
edva pobegoste": LET mv=mv+3: LET o(
13)=l+INT (RND*3): LET o(16)=l-INT (
RND*3): GO TO 770
 760 IF (o(13)=l OR o(16)=l) AND cf<
>2 THEN  PRINT "Nije uspelo, uhvacen
i ste": LET mv=mv+5: RETURN
 770 LET r(l,1)=b(l,1): LET r(l,2)=b
(l,2): LET r(l,3)=b(l,3): LET r(l,4)
=b(l,4): LET sc=0: RETURN
 780 REM ***Ubi/Unisti***
 790 CLS : PRINT
 800 PRINT  FLASH 1;"*************
```

```
*****************":
 810 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:TAB
 (31): FLASH 1:"*":
 820 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:" C
.C.C.C... Vi stvarno         ": FLASH
 1:"*":
 830 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:" m
islite da je u ovoj igri    ": FLASH
 1:"*":
 840 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:" t
o dozvoljeno.               ": FLASH
 1:"*":
 850 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:" T
akve zle komande ovde       ": FLASH
 1:"*":
 860 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:" n
ece nikako proci            ": FLASH
 1:"*":
 890 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:" Z
a kaznu cete izgubiti par   ": FLASH
 1:"*":
 900 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:" m
inuta vaseg vrednog vremena ": FLASH
 1:"*":
 910 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:TAB
 (31): FLASH 1:"*":
 920 PRINT  FLASH 1:"*": FLASH 0:TAB
 (31): FLASH 1:"*":
 930 PRINT  FLASH 1:"**************
*****************":
 940 FOR t=1 TO 3000: IF INKEY$<>""
THEN  LET t=3000: NEXT t
 945 NEXT t
 950 RETURN
 960 REM ****Udari****
```

```
 970 IF dv<>27 AND dv<>12 AND dv<>13
 AND dv<>16 AND o(dv)=1 THEN  PRINT
"Nije u redu da svoj bes       isk
aljujete na okolnim stvarima": RETUR
N
 980 IF dv=27 AND o(28)=1 AND b$(t)=
"devojka" THEN  PRINT "Zar se tako p
ostupa sa damom !  Vase ponasanje va
m zatvara put  ka uspehu !": LET l=3
7: RETURN
 990 IF dv=12 AND o(dv)=1 THEN  PRIN
T "Samo je trazio novac na zajam.  T
o je bilo malo okrutno. Sakrio se i
mozda ga necete videti      mesecima"
: LET o(12)=102: RETURN
1000 IF dv=13 AND o(dv)=1 THEN  PRIN
T "Mora da ste ludi, pa on je dva  p
uta veci od vas"
1010 IF dv=13 AND o(dv)=1 AND cf=1 T
HEN  PRINT "Brz udarac cizmom ga je
sredio": LET o(13)=INT (RND*36): LET
 r(1,1)=b(1,1): LET r(1,2)=b(1,2): L
ET r(1,3)=b(1,3): LET r(1,4)=b(1,4):
 LET sc=0: RETURN
1020 IF dv=13 AND o(dv)=1 THEN  PRIN
T "Probudili ste se osamuceni.     P
onovo ste kod kuce, U modricamaste i
 vaseg novca vise nema": LET mn=0: R
ETURN
1030 IF dv=16 AND o(16)=1 THEN  PRIN
T "Kakva glupost! Milicioner je    u
zvratio pendrekom!  OOO !!": LET l=3
7: RETURN
1040 RETURN
1050 REM ****popij****
```

```
1060 IF o(19)<>0 AND o(20)<>0 AND o(
21)<>0 AND o(22)<>0 THEN  PRINT "To
prvo morate uzeti": RETURN
1070 IF (dv=19 OR dv=21 OR dv=22) AN
D l=34 THEN  PRINT "Dobro, jako pice
": LET dk=dk+1: LET o(dv)=102
1080 IF dk=3 THEN  PRINT "Teturate s
e unaokolo": PRINT ,,,,"VViiddiittee
  dduuppllooo !!": LET l=37
1090 IF dv=20 AND l=34 THEN  PRINT "
 Vi ste jaki i pice vas je divno osv
ezilo."
1100 RETURN
1110 REM ****pomoc/savet****
1120 LET v$=""
1130 IF INT (RND*7)=1 THEN  LET v$="
U gradu se desavaju prave stvari": G
O TO 1170
1140 FOR t=1 TO 9: IF h(t)=1 THEN  L
ET v$=h$(t): LET t=9: NEXT t
1145 NEXT t
1150 IF v$="" THEN  LET v$="Ovde vam
 nema pomoci": GO TO 1170
1160 IF INT (RND*6)=1 THEN  LET v$="
Ovde vam necu pomoci"
1170 PRINT "Savet:": PRINT v$: RETUR
N
1180 REM ****Cekaj****
1190 IF l<24 AND l>26 THEN  PRINT "V
reme prolazi...": FOR t=1 TO 4000: N
EXT t: RETURN
1200 IF l=24 THEN  LET ww=1
1210 IF l>24 AND l<27 THEN  PRINT "A
utobus i dalje ide": PAUSE 10: NEXT
t: LET l=l+1: RETURN
```

```
1220 RETURN
1230 REM ****kupi****
1240 IF mn<1 THEN  PRINT "Nemate nov
ca i nista ne mozete  kupiti": RETUR
N
1250 IF l=22 OR l=29 OR l=31 OR l=32
 THEN  GO TO 1270
1260 PRINT "Sklonite novac, ovde nis
ta      necete kupiti": RETURN
1270 IF l>19 AND o(dv)=1 THEN  PRINT
 "Sada imate ";: PRINT o$(dv): LET o
(dv)=0: LET mn=mn-1: RETURN
1280 IF l=19 AND o(12)=1 AND g$="aca
" THEN  PRINT "Probajte da bacite no
vac": RETURN
1290 PRINT "Kako to rekoste": RETURN

1300 REM ****reci****
1310 IF g$="potrebna mi je pomoc" TH
EN  PRINT "To nije odgovarajuca koma
nda": RETURN
1320 IF (g$="divno izgledate" OR g$=
"veoma ste lepi" OR g$="volim vas" O
R g$="slatki ste" OR g$="divni ste")
 AND o(27)=1 AND cf>2 AND cu=1 THEN
 LET cu=2: GO TO 1370
1330 IF (g$="zdravo drugar" OR g$( T
O 3)="cao") AND o(12)=1 THEN  PRINT
"Cao!": RETURN
1340 IF o(27)=1 AND cf<3 THEN  PRINT
 "Bez obzira sta kazete, vasa     po
java kvari sve": RETURN
1350 IF o(27)=1 AND cf=3 THEN  PRINT
 "Vasi komentari me ne interesuju.Pr
obajte nesto drugo!": RETURN
```

```
1360 IF o(27)<>1 THEN  PRINT "Ne raz
ume vas": RETURN
1370 PRINT "Hvala, bas ste zlatni. M
ogu li  vam pomoci ?": RETURN
1380 REM ****Pitaj****
1390 LET l$="": IF g$(LEN g$ TO LEN
g$)="?" THEN  LET g$=g$( TO LEN g$-1
)
1400 IF cu=0 AND g$="dolazite li ces
to ovde" AND o(27)=1 AND cf<>1 THEN
 LET l$="Ponekad, cakani": LET cu=1
1410 IF cu=0 AND o(27)=1 AND g$="dol
azite li cesto ovde" AND cf=1 THEN
PRINT "Ugh! Kako ste to obuceni ?":
LET o(27)=INT (RND*36)
1420 IF g$="kako ste" AND (o(27)=1 O
R o(12)=1 OR o(16)=1) THEN  LET l$="
Ne tako lose": IF o(12)=1 THEN  LET
l$=l$+", ali sam svorc"
1430 IF g$="mozete li mi pozajmiti n
esto novca" AND cu=2 AND o(27)=1 THE
N  LET l$="Naravno, evo vam 'petak'"
: LET mn=mn+5
1440 IF l=34 AND o(12)<>1 AND o(13)<
>1 AND o(16)<>1 AND o(27)<>1 AND dk=
0 THEN  LET l$="Prvo popijte nesto,
na racun kuce"
1450 IF l=34 AND dk>0 AND g$="kako d
a se vratim kuci" OR g$="kako cu sti
ci kuci" THEN  LET r(30,1)=15: LET l
$="Idite do samoposluge pa na sever"
1460 IF o(16)=1  AND g$="kako da se
vratim kuci" OR g$="kako cu stici ku
ci" THEN  LET l$="Jednostavno, idit
```

```
e do           samoposluge pa severn
o. ili     skrenite istocno kod post
anskog sanduceta": LET r(30,1)=15
1470 IF g$="koliko je sati" AND (o(1
6)=1 OR l=35) THEN  LET l$="Oko pola
 4 drugar"
1480 IF l$="" THEN  LET l$="Pitanje
nije pravilno"
1490 PRINT ,,l$: LET ok=1: RETURN
1500 REM ****Procitaj****
1510 IF z$(dv)="poru" AND o(dv)=0 TH
EN  PRINT "Pise : Vraticu se 4-og ok
o 4 . Voli`te mama xxx": PAUSE 0: RE
TURN
1520 IF z$(dv)="kale" AND l=6 THEN
PRINT "Pise : ponedeljak 4-ti april"
: RETURN
1530 IF dv=15 AND o(15)=1 THEN  PRIN
T "Pise 'prolecnja rasprodaja -    u
stedite na priboru za ciscenje u gvo
zdjarskoj radnji u centru'": RETURN
1540 PRINT "To ne mozete procitati":
 RETURN
1550 REM ***Pogledaj/Ispitaj***
1560 IF z$(dv)="devo" AND o(dv)=1 TH
EN  PRINT "Osamarila vas je i otisla
. Tako se ne postupa sa damom": FOR
t=1 TO 100: PAUSE 0: NEXT t: LET ok=
1: LET o(dv)=INT (RND*36): RETURN
1570 IF z$(dv)="nova" AND l=o(dv) TH
EN  PRINT "Obican petoparac zaleplje
n za   plocnik": LET ok=1: RETURN
1580 IF dv=4 OR dv=5 OR dv=15 THEN
PRINT "Probaj neku drugu komandu":
```

```
RETURN
1590 IF (l>22 AND l<26) AND dv>22 AN
D dv<26 THEN  PRINT "Kvalitetno i ni
je precenjeno": RETURN
1600 IF dv=8 AND l=o(dv) THEN  PRINT
 "Izgleda u losem stanju. Sve u   sv
emu 8 komada.": RETURN
1610 IF dv=28 AND l=8 AND mv<15 THEN
  PRINT "Sada je 14 casova": RETURN
1620 IF dv=28 AND l=8 AND mv>15 THEN
  PRINT "Sat je stao na 15:30": RETU
RN
1630 PRINT "To ne mozete ispitati":
RETURN
1640 REM *Zalepi/Prilepi/Duvaj*
1650 IF o(14)<>0 AND o(18)<>0 THEN
PRINT "Cime. mozda vazduhom?"
1660 IF (o(14)=0 OR o(18)=0) AND z$(
t)="petr" THEN  PRINT "Dobra ideja,
ali na zalost        neostvarljiva"
1670 IF o(18)=0 AND z$(t)="mili" THE
N  PRINT "Verovali ili ne. uspelo je
. Sadaste sigurni !"
1680 IF o(8)=0 AND o(14)=0 THEN  PRI
NT "Za to vam treba druga vrsta
leoka": RETURN
1690 IF o(8)=0 AND o(18)=0 AND INT (
RND*3)=1 THEN  PRINT TAB (10);"Uspel
o je!!!": LET o(8)=102: LET o(26)=0:
 RETURN
1700 PRINT "Ne valja. Zalepili ste s
ami sebeSada cete morati da sacekate
     mamu.": LET l=37: FOR t=1 TO 100
0: NEXT t: RETURN
```

```
1710 REM ****Otvori****
1720 IF dv=11 AND o(dv)=0 THEN  PRIN
T "Otvorili ste kisobran ";
1730 IF rn=0 THEN  PRINT "ali bez
potrebe": LET um=1: RETURN
1740 PRINT "i necete  pokisnuti": LE
T rn=0: LET um=1: RETURN
1750 IF um=1 THEN  LET p=p+1: IF p=6
 THEN  PRINT "Ruke su vam bile prepu
ne pa ste ispustili kisobran": LET o
(11)=1: LET um=0: RETURN
1760 REM ****Zatvori****
1770 IF o(11)<>0 THEN  PRINT "Mogli
ste otvoriti samo kisobrana njega ne
mate"
1780 IF o(11)=0 AND um=0 THEN  PRINT
 "Vec je zatvoren"
1790 IF o(11)=0 AND z$(t)="kiso" AND
 um=1 THEN  PRINT "Zatvoren je";: IF
 rn=1 THEN  PRINT ",a kisa pljusti":
 LET um=0
1800 PRINT : RETURN
1810 REM ****Inventar/Lista****
1820 LET p=1
1830 CLS : PRINT TAB (2); FLASH 1;"S
PISAK STVARI KOJE NOSITE:"
1840 PRINT TAB (2);"===============
==========": PRINT : PRINT
1850 FOR t=1 TO 26: IF o(t)<1 THEN
PRINT " "; FLASH 1;p; FLASH 0;")";o$
(t): LET p=p+1: NEXT t
1860 NEXT t: PAUSE 0
1870 RETURN
1880 PRINT "I hocu ako mi se pruzi p
rilika!!": LET ok=1: LET nw=nw+1: R
```

```
ETURN
1890 PRINT "Francuski vam ne ide naj
bolje": LET ok=1: LET nw=nw+1: RETUR
N
1900 PRINT "Bas ste zli!!!": LET ok=
1: LET nw=nw+1: RETURN
1910 PRINT "To nije lepo, jel' da ?"
: LET ok=1: LET nw=nw+1: RETURN
1920 REM ****A*Telling*Off****
1930 CLS
1940 PRINT ,," Morate se uzdrzavati
 od        grubosti. Tako se ne moze
proci kroz zivot. Moracu da vas nauc
impameti..."
1950 PRINT ,,"Sada ce program nestat
i !"
1960 IF nw=3 THEN  FOR t=1 TO 500: N
EXT t: NEW
1970 REM ****A*Win*At*Last!****
1980 REM
1990 REM
2000 CLS
2010 PRINT ,,,," Mama se vratila ku
ci.          pogledala unaokolo i zac
udila   se kada ju je zatekla cistu.
"
2020 PRINT ,,"Tako je zacudjena da v
am je dalapoklon. Skidate omot i vid
ite..."
2025 FOR t=1 TO 500: NEXT t
2030 FOR i=7 TO 0 STEP -1: BORDER i:
 BEEP .05,i: BEEP .05,-i: NEXT i: FO
R i=0 TO 7: BORDER i: BEEP .05,i: BE
EP .05,-i: NEXT i
2040 PRINT ,,,,TAB (4); FLASH 1: IN
```

```
K 1:"Istu vazu kao njenu !"
2050 FOR t=1 TO 10
2060 BEEP .055,t: BEEP .15,-t
2070 NEXT t
2080 STOP
2090 REM ***Command*Handling***
2100 LET dv=0: LET t=0
2110 LET g$="": LET f$=c$( TO 3)
2120 FOR t=1 TO LEN c$: IF c$(t TO t
)=" " THEN  LET g$=c$(t+1 TO ): LET
t=LEN (c$): NEXT t
2125 NEXT t
2130 FOR t=1 TO 97 STEP 3: IF d$(t T
O t+2)=f$ THEN  LET n=INT ((t+2)/3):
 LET t=97: NEXT t: GO TO 2140
2135 NEXT t: PRINT .."Zahtevate: ";c
$: PRINT "Ja to ne mogu !": GO TO 50
2140 IF g$="" THEN  LET g$="    ": G
O TO 2150
2142 IF LEN g$<4 THEN  LET g$=g$+"
 "
2145 FOR t=1 TO 28: IF z$(t)=g$( TO
4) THEN  LET dv=t: LET t=28: NEXT t
2146 NEXT t
2150 IF dv=0 THEN  LET dv=30
2160 RETURN
2170 REM *Data/Initialisation**
2180 RESTORE
2190 DIM r$(37,87): DIM o$(30,35): D
IM o(30): DIM r(37,4): DIM z$(30,4):
 DIM h$(9,20): DIM h(9): DIM b(37,4)
2200 FOR t=1 TO 37: READ r$(t): NEXT
 t
```

```
2210 FOR t=1 TO 30: READ o$(t): READ
 o(t): NEXT t
2220 FOR t=1 TO 30: READ z$(t): NEXT
 t
2230 FOR x=1 TO 37
2240 FOR y=1 TO 4: READ r(x,y): NEXT
 y: NEXT x
2241 RESTORE 2320
2250 FOR t=1 TO 9: READ h$(t): READ
h(t): NEXT t
2260 DATA "u svojoj spavacoj sobi","
u sestrinoj spavacoj sobi","u spavac
oj sobi vasih roditelja","u kupatilu
","na odmoristu","na odmoristu","na
stepenicama"
2270 DATA "u holu","u holu","u kuhin
ji","u kabinetu","u trpezariji","u d
nevnoj sobi"
2280  DATA "u dvoristu","u sredini b
aste","u vasoj ulici","u ulici","u s
redini lokalnog parka"
2290 DATA "u maloj novinskoj agencij
i","pored postanskog sanduceta","na
maloj stazi","pored glavne ceste","n
esto dalje niz glavnu cestu","na aut
obuskoj stanici","u autobusu, na sle
decoj stanici"
2300 DATA "u autobusu, na stanici","
na krajnjoj stanici, autobus je otis
ao, vi ste u centru","u javnoj kuci"
,"u butiku, razgledate.."
2310 DATA "u samoposluzi","u maloj g
rncarskoj radnji","u gvozdjari","na
parkingu","u krcmi 'Crveni lav'","u
stanici milicije","na sred Visoke u
```

```
lice","u kucici za pse, prijatelju!!
!"
2320 DATA "novac",1,"ploce razbacane
 po podu",2,"gumenu patku",4,"kalend
ar",6,"poruku za vas",9,"gomilu flas
a",10,"kikiriki i semenke svuda po p
odu",12,"Slomljenu maminu vazu",13,"
krpe i cetke",14
2330 DATA "petoparac",16,"kisobran",
23,"vaseg druga Acu",22,"siledziju P
etra",21,"Tubu lepka",20,"oglasnu ta
blu",19,"milicionera",35
2340 DATA "metlu",32,"tubu univerzal
nog lepka",32,"sanduk vina",34,"sok
od pomorandze",34,"dzin i tonik",34,
"bocu votke",34,"novu jaknu",29
2350 DATA "par cipela",29,"potkosulj
u",29,"novu vazu",31,"zgodnu devojku
",28,"dedin casovnik",8,"",102,"nist
a",102
2360 DATA "nova","ploc","patk","kale
","poru","boce","kiki","slom","krpe"
,"peto","kiso"," acu","petr","lepa",
"ogla","mili"
2370 DATA "metl","univ","vino","oran
","dzin","votk","jakn","cipe","potk"
,"novu","devo","caso","","nist"
2380 DATA 2,5,0,0,0,1,0,0,0,6,4,0,0,
0,0,3
2390 DATA 1,0,6,0,3,7,0,5,6,8,0,0,7,
16,9,10
2400 DATA 0,0,13,8,12,0,8,11,12,0,10
,0,0,11,10,13
2410 DATA 14,9,12,0,15,13,0,0,20,14,
0,0,0,0,17,8
```

```
2420 DATA 22,18,0,16,17,19,20,0,18,0
,0,0,21,0,15,18,23,20,0,0,0,17,23,0,
0,21,24,22
2430 DATA 0,0,0,23,0,0,0,0,0,0,0,0,2
,8,35,0,0
2440 DATA 0,27,0,0,0,0,30,0,30,31,0,
29,30,32,0,34
2450 DATA 31,0,0,33,34,0,32,35,0,33,
31,36,36,0,33,0,27,35,34,0,0,0,0,0
2460 LET d$="uzmbacocipocobubezbezub
iudapppomsavcekkuprecpitproispzalpr
ilepotvzatpoginvlisjebxxxsodarsubiun
iist"
2470 LET b$="Autobus je otisao. Bio
je to jedin nacin da odete u grad. D
o sledeceg autobusa ima jos citav sa
t"
2480 DATA "Kupanje je super",4,"Prvo
 uzmi poruku",9,"Juzno da biste izas
li",8,"Odmorite malo",24,"Smirite se
 i cekajte",25,"Setite se Bontona",2
8,"Nemojte pobediti majstora",21
2490 DATA "Pitajte kako da odete kuc
i",34,"Pitajte kako da odete kuci",3
5
2500 REM **Choose*Your*Status**
2510 CLS
2520 PRINT : PRINT "Pre no sto pocne
te morate donetijednu odluku.": PRIN
T
2530 INPUT "Koji nivo (2-8)";lv
2535 PRINT "
              ";
2540 IF lv<2 OR lv>8 THEN  GO TO 253
0
```

```
2550 LET lv=lv*20
2560 PAUSE 0
2570 CLS
2580 PRINT ....."  Probudili ste se
u ponedeljak Nemate pojma koliko je
sati"
2590 PRINT ,,"   Morate se obuci, to
 i cinite.na brzinu...Zasto? Ni sami
 ne   znate ali osecate da se sinoc
  nesto desilo..."
2600 FOR t=1 TO 500: IF INKEY$<>"" T
HEN  LET t=500: NEXT t
2605 NEXT t
2610 PRINT ,," Obukli ste se, nedost
aju vam   samo cipele i kaput
       (U kuci je sveze)"
2620 PRINT ,," Mozete izabrati:"
2630 PRINT  FLASH 1;"1": FLASH 0;")
Crnu koznu jaknu i cizme sa     klin
cima"
2640 PRINT  FLASH 1;"2"; FLASH 0;")
Trenerku i patike"
2650 PRINT  FLASH 1;"3"; FLASH 0;")
Jaknu od nape i najbolje        cipe
le"
2660 INPUT "Izaberite 1.2 ili 3 ?";c
f: IF cf<1 OR cf>3 THEN  GO TO 2660
2670 PRINT "
           ";
2680 PRINT ....."Dobro. Sada mozete p
oceti": FOR t=1 TO 30 STEP .5: BEEP
.0015,t: NEXT t: RETURN
```

Programirajte svoje avanture

Ukoliko uživate igrajući se avantura, postoje sasvim dobri izgledi da uvećate zadovoljstvo pišući igre po sopstvenoj zamisli. Osmišljavanje sopstvene avanture nije toliko teško koliko izgleda na prvi pogled. Kada budete napisali svojih prvih nekoliko igara shvatićete kolika je to pre svega zabava.

Za početak, dozvolite mi da ukažem na razliku koja postoji između igara avantura i drugih igara. Po mom mišljenju igre avanture se sastoje iz sledećih elemenata:

1) Mesta dešavanja radnje.

2) Obično, neke vrste logičke veze sa mestom dešavanja radnje (mada, ta »logika« povremeno nije savršena).

3) Nagrade ili cilja kome treba težiti: izlaza koji treba naći ili blaga koje treba sakupiti. Bez orijentira, igra bi izgubila svrhu i postala zamorna.

4) Prepreka koje sputavaju igrača.

5) Otkrića — pronaći čarobnjaka, izlaz, kako pokrenuti likove i slično.

6) Komandi uz čiju pomoć se igrači upravljaju u prostoru gde se radnja dešava i time učestvuju u samoj igri.

Pre nego što uopšte pristupite pisanju određenog programa morate imati u vidu nekoliko stvari. Neophodan je zaplet kao i opis mesta dešavanja radnje, likova, predmeta i veza između svih pobrojanih elemenata. Preporučujem vam da nađete rešenje za sve prepreke, zagonetke i veze u okviru zamišljenog prostora. Ovi podaci biće vam od pomoći pri pisanju programa, i što je još važnije, pri rešavanju problema u toku igre.

Počnimo sa zapletom. Za ovo će biti potreban scenario, neka vrsta cilja, kao i nekoliko većih prepreka.

Zaplet je lako naći, u potrazi za zlatom, u traženju izlaza iz lavirinta, ili pak u oslobađanju začarane princeze. Smišljanje novih zapleta čini se teškim, ali to samo doprinosi daljem napretku igre. Moglo bi da postane veoma zamarajuće, ukolko, nadneti nad ekran svog monitora, pokušavamo da iznesemo blago iz jednog te istog zamka čuvanog od strane jedne te iste nemani. Ono što je vašoj priči potrebno, je nešto novo ili u najmanju ruku nesvakidašnje. »Kvar«, igra avantura koja se odvija u unutrašnjosti računara je primer takvog zapleta.

Cilj i scenario ili sredina u kojoj se odvija radnja su usko povezani. Smislivši prvi, jednostavno je odrediti naredne. Ako se odlučite za podmorske avanture, očito je da vaš cilj mora biti potraga za potopljenom galijom. Slično tome, ako odaberete put kroz lavirint, vaš scenario će biti pun mitoloških bogova i minotaura. Sledi nekoliko predloga mogućih scenarija:

Usamljeno ostrvo	Pretrpeli ste brodolom i morate pronaći način kako da se izbavite sa ostrva.
Poslovna zgrada	Vi ste tajni agent i u potrazi ste za poverljivim dokumentima.
Ljudsko telo	Vi ste antitelo i vaš zadatak je da utvrdite izvor infekcije i da ga u kratkom roku uništite.
Sablasna kuća	Sa nekoliko prijatelja, željni zabave, krenuli ste u ispitivanje napuštene kuće. Situacija postaje sve opasnija. Pred vama je pitanje: »Koje sve tajne krije sablasna kuća?«
Parlament	Možete li pronaći vladin izveštaj, koji je negde nestao, pre novinara. Vaš dalji napredak u kabinetu zavisiće od uspeha ove misije.
Londonski metro	Gomile pacova napustile su kanalizaciju i naselile tunele metroa. Možete li ih uništiti pre nego što ponovo napadnu?

Kada jednom počnete da se bavite programiranjem, shvatićete da su mogućnosti jedino ograničene vašom maštom. Zašto ne biste avanturu locirali u vašoj sopstvenoj kući, sa ciljem kako izbeći veliko spremanje. Pronalaženje dobrog zapleta nije tako teško, a interesantan zaplet samo će vam pomoći da vaša igra avantura dobije na kvalitetu.

Smislivši zaplet, jednostavno je odrediti imena i opis mesta gde se radnja dešava. Neki od njih moraju biti specifični i tesno povezani sa zapletom (na primer u scenariju »Ljudsko telo« sva mesta moraju biti delovi ljudskog tela). Međutim, većina igara avantura se odigrava u prostoru koji ne zahteva toliko specifična obeležja. Mesto dešavanja radnje daje avanturi element realizma; na primer u scenariju »Parlament«, kretanje iz glavne dvorane Donjeg doma pravo u poslanički klub ili biblioteku, dovešće do osiromašenja »realizma« avanture, jer nećemo imati na raspolaganju dovoljno naziva da imenujemo sve prostorije kroz koje treba proći. Ako upotrebimo hodnike, male pomoćne prostorije, mračne niše, vetru izložena unutrašnja dvorišta i salu za sednice, biće to sasvim dovoljan materijal za avanturu.

Opis mesta dešavanja radnje je stvar ličnog ukusa. Ja nisam pristalica opširnih opisa. Memoriju računara treba čuvati za unošenje što većeg broja mesta radnji ili što maštovitijih zagonetki. Međutim, poznajem i takve osobe koje najviše uživaju u programiranju i najsitnijih detalja lokacije gde se radnja avanture zbiva. Ukoliko se ipak odlučite da pribegnete dugim opisima, nije na odmet da imate skraćenu verziju, koju možete uštampati nakon što se igrač upozna sa dužom verzijom. Ovakvim postupkom igra dobija na zanimljivosti, jer korisnik uvek ponovo može da se podseti duže verzije, izdajući komandu LOOK.

Likovi i predmeti u mojim igrama prikazani su na jedinstven način, jer se i prilikom programiranja koristi jedinstvena metodologija. Očigledno je da će vaš zaplet odrediti broj likova i predmeta, ali vi taj broj možete uvećati, da bi komplikovali radnju ili pomogli igraču u

naporu da ostvari cilj igre. Mada mogu da zamislim igre avanture bez likova, svim igrama su neophodni predmeti neke vrste. Predmeti i likovi su u čvrstoj vezi sa zagonetkama u avanturi.

U igri avanturi zaplet i zagonetka su dva najvažnija elementa koja treba razmotriti. I u ovom slučaju možemo reći da najveći broj zagonetki proizilazi iz zapleta, ali očito je da će nam biti potrebne i dodatne zagonetke da bismo upotpunili avanturu. Zagonetke možemo svrstati u tri kategorije. Prvoj pripadaju zagonetke koje su u direktnoj vezi sa zapletom i moraju biti rešene pre završetka igre. Druga kategorija zagonetki nije u direktnoj vezi sa zapletom, ali i u njihovom slučaju važi da moraju biti rešene u toku igre. Treća vrsta zagonetki ne mora biti rešena u toku igre, ali to nerešavanje, ma koliko činilo igru zabavnijom, usporava igrača, koji nije svestan nevažnosti njihovog rešavanja. Navešćemo nekoliko primera za prva dva tipa zagonetki:

Moraju biti rešene

1) Zamak je mračan i bez baklje, još uvek možete da se krećete naokolo, ali nemate precizan opis prostora.

2) Potreban vam je pištolj da biste prošli pored stražara na ulazu. Morate se cenjkati sa trgovcem u selu.

3) Razbili ste vazu u kancelariji i da biste krhotine neopaženo izneli napolje potreban vam je lepak.

4) Vrata nisu zaključana, ali su za vas suviše teška da ih otvorite. Od drveta su i velikih dimenzija.

5) Približavate se dubokom kanjonu, ne možete se spustiti, a otpozadi vam se približava krdo pobesnele stoke. Jedino čime raspolažete su neograničene količine tankog užeta. Šta ćete učiniti?

Ukoliko ste jedan od onih koji uživaju u zagonetkama sa »iščašenom logikom« moći ćete da rešite i taj poslednji problem. Rešenje je da ispunite kanjon sa užetom, predete na drugu stranu i brzo namotate uže i time ispraznite kanjon.

Za avanturu je potrebno nekoliko teže rešivih problema, koje je nužno dopuniti sa nekoliko smicalica, od kojih predlažemo nekoliko sledećih primera:

1) Noseći baklju spazite dečiju hemijsku laboratoriju. Ako igrač na bilo koji način stupi u dodir sa laboratorijom baklja će zapaliti laboratoriju i igra će biti poništena.

2) Da li vam je od neke koristi gumena patka? Kada odigrate jednu »ludu« igru kao što je »Pimania« biće vam sve jasno.

3) Grimizna riba (ovo je suviše očigledno da bi se opisalo!)

Postoje i sasvim jednostavne zagonetke koje mogu da se primene u vašoj igri, kao što su: zatarabljena vrata ili čudovišta na vašem putu. Siguran sam da su vam sve te zagonetke poznate.

Biće neophodno da napravite »plan« vaše igre sa ucrtanim vezama između mesta gde se radnja dešava, rasporedom predmeta i slično. U većini igara kao uputstvo za kretanje koriste se oznake koje obeležavaju strane sveta S (North), J (South), I (East) i Z (West) uz eventualni dodatak Gore (Up) i Dole (Down). Takođe, možete upotrebiti i sledeće četiri oznake SI (NE), SZ (NW), JI (SE) i JZ (SW) ili pak odabrati drugačiji sistem. Moraćete i da odredite trasu kretanja od jedne tačke do druge. Moguća je primena različitih metoda u rasponu od sistema sa jednostavnim rasterom do složenih sistema, koji dopuštaju mogućnost kretanja u 16 različitih pravaca (uključujući i kretanje kroz vreme!).

Kada ste jednom to sve stavili na papir, možete preći na samo programiranje. Kao u slučaju svih igara, morate obratiti pažnju na sledeće detalje. Kod ispisivanja teksta na ekranu, vodite računa da red završite sa celovitom reči, bez razdvajanja. Ponekad dodajte po koji zvučni efekat i likovno obeležje, ali gledajte da to bude u vezi sa igrom: na primer, ako neko od vaših likova puca iz pištolja, dodajte odgovarajući zvučni efekat, ili ako usmrti čudovište uključite crvenu boju. Detalji kao što su ovi mogu samo doprineti zanimljivosti igre.

Grafički prikazi mesta dešavanja radnje su dobri samo ukoliko se brzo smenjuju na ekranu, jer ništa nije tako dosadno kao čekanje na ekran da se ispuni slikom. Korisnik će se ubrzo zamoriti bez obzira na grafički kvalitet slike.

I konačno, nekoliko reči o struktuiranju programa vaše igre. Može se postaviti pitanje čemu to? Odgovor je da za to postoji nekoliko dobrih razloga. Pošto se za BASIC ne bi moglo reći da pripada kategoriji jezika sa razvijenom strukturom, kao što je to FORTH, programer će morati da dâ i svoj doprinos. Struktuiranjem program dobija na brzini, i ujedno se sprečava da elektronski impulsi lutaju po perifernim delovima programa. Struktuiranjem se takođe izbegava dupliranje programskih funkcija i čuva memorijski kapacitet za neke korisnije sadržaje.

Još jedan argument u korist struktuiranja programa — posle nekoliko dana desiće vam se da zaboravite rutinske pokrete u igri. Struktuiranjem programa pisac avanture će u svakom trenutku znati kako i u kom trenutku treba preduzeti neku radnju, što će mu pomoći pri savlađivanju smetnji u toku igre.

Posle svega, mislim da ćete se složiti sa mnom da pisanje programa i nije tako jednostavno, mada i dalje ostaje u granicama mogućnosti prosečnog korisnika računara. Najidealniji način učenja za početnika je da napiše nekoliko jednostavnih programa. Avanture, bilo da ih pišete ili ih igrate, uvek su zabavne.

Rečnik

A

Akumulator (Accumulator) — deo unutrašnjosti računara u kome se obavljaju aritmetičke operacije i gde se tako dobijeni rezultati pohranjuju.

Algoritam (Algorithm) — niz pojedinačnih operacija, koje »korak po korak« vode rešavanju postavljenog problema.

Alfanumerik (Alphanumeric) — ovaj izraz se uobičajeno upotrebljava u vezi sa tastaturom računara — kao »alfanumerička tastatura« u smislu da tastatura pored slova sadrži i brojeve. Takođe, ovim izrazom se i precizira tip tastature, odnosno seta slova i brojeva (character set), koji mogu biti štampani na ekranu monitora.

Aritmetičko-logička jedinica (ALU, Arithmetic/Logic Unit) — deo računara koji vrši aritmetičke radnje (kao što su sabiranje, oduzimanje) i donosi odluke.

AND — Bulova logička operacija koju računar koristi u procesu donošenja odluka. Ova operacija se zasniva na Bulovoj algebri, sistemu postavljenom od strane matematičara Džordža Bula (1815—1864). Po Bulovoj algebri promenljive veličine jedne vrednosti predstavljaju logičku operaciju, kao što su OR ili NOR.

ASCII (American Standard Code for Information Exchange) — odnosi se na Američki standardni kôd za prenos informacija, kao najrasprostranjeniji sistem kodiranja alfanumerika engleskog jezika.

Asembler (Assembler) — je program koji druge programe pisane na asembler jeziku prevodi u mašinske naredbe. Asembler je tip nižeg programskog jezika, koji se koristi lako pamtljivim kombinacijama od 2—3 slovna znaka, koji predstavljaju određenu naredbu, koju potom asembler prevodi, tako da računar takvu naredbu može da »razume«. Primeri za to su ADD (add) i SUB (subtract). Računar programiran na asembler jeziku radiće mnogo većom brzinom nego onaj programiran na jeziku višeg tipa, kao što je BASIC.

B

Bejzik (BASIC, Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code) — je viši programski jezik koji je u najčešćoj upotrebi u oblasti mikroračunara. Bez obzira što trpi kritike sa raznih strana njegova pogodnost leži u tome što ga korisnik može veoma lako naučiti. Najveći broj BASIC programa sličan je standardnom engleskom jeziku.

Bod (Baud) — dobio ime po Bodou, začetniku telegrafskih veza. Bod označava jedinicu brzine prenosa informacija i okvirno iznosi jedan bit u sekundi.

BCD — skraćenica za Binary Coded Decimal.

Benčmark (Benchmark) — je test pomoću kojeg se vrši provera određenih funkcija računara. Postoji jedan broj tzv. »Standardnih Benčmark testova«, ali kod većine se njima meri samo brzina. Brzina je karakteristika za koju potencijalni kupac računara pokazuje najmanje interesovanje.

Binarni sistem (Binary) — je numerički sistem koji koristi samo 0 i 1.

Bit (Bit) — je skraćenica od Binary Digit. Bit je najmanja jedinica informacije koju elektronsko kolo računara može da »raspozna«.

Bulova algebra (Boolean Algebra) — je sistem algebre u kome se algebarski sistem znakova koristi radi iskazivanja logičkih veza (vidi odeljak AND).

Butstrap (Bootstrap) — je kraći program koji se učitava u računar odmah pri puštanju računara u rad. Njime se podešava računar pre prijema narednog dužeg programa.

Bag (Bug) — je pogreška u programu koja sprečava dalji pravilan rad računara. Iako se ovaj iskaz najčešće upotrebljava u smislu greške ili nedostatka u programu, on, takođe, može označavati i nedostatak u hardveru računara.

Bas (BUS) — je skup brojeva za prenos impulsa, kao što su informacijske instrukcije ili snaga ulaza i izlaza.

Bajt (Byte) — je skup binarnih simbola koji obrazuju »kompjutersku reč«. Najčešće je u upotrebi bajt sa 8 bitova.

C

CAI — skraćenica za Computer Assisted Instruction.

CAL (Computer Assisted Learning) — generalno izraz se odnosi na programe koji uvode korisnika u proces učenja.

Centralni procesor (CPU — Central Processing Unit) — je središte inteligencije računara, gde se obrađuju podaci i izvršavaju uputstva.

Č

Čip (Chip) — u najširem smislu čip je celovito elektronsko kolo urezano u silikonsku osnovu mikro dimenzija. U svakom slučaju čip je »srce« centralnog procesora.

D

Digitalni računar (Digital Computer) — računar koji funkcioniše na osnovu podataka datih u kompaktnoj formi.

Disketa (Disk/Disc) — je plastični disk sa namagnetisanom gornjom površinom, nešto manjeg prečnika od standardne singl gramofonske ploče. Koristi se za čuvanje programa i podataka. Diskete se mnogo brže pune programom, odnosno podacima nego kasete sa istom dužinom programa. Njih je lakše pretražiti za dobijanje podataka za dalji tok programa.

Dinamička memorija (Dynamic Memory) — je memorijska jedinica čiji se sadržaj briše kada se računar isključi iz rada.

Datoteke (File) — je skup podataka organizovan na sistematičan način.

Dijagram toka (Flow Chart) — je osnovni nacrt napravljen pre programiranja, u kome su glavne operacije postavljene unutar kvadrata ili drugih oblika i povezane linijama sa strelicama, čineći tako razgranatu mrežu uputstava i mogućih rešenja. Ovakav postupak olakšava programiranje, jer se klopke, kao što su nebrojana uputstva ili nedefinisane promenljive veličine, mogu izbeći u početnoj fazi. Pravljenje ovih planova ne preporučuje se za kraće programe, ali oni svakako imaju svoju vrednost i mesto prilikom kreiranja programa.

Druga generacija (Second Generation) — ima dva značenja. Prvo se odnosi na računare koji koriste tranzistore, za razliku od prve generacije koja je koristila elektronske cevi. Izraz »second generation« može da znači i druga kopija određenog programa, tako što kvalitet opada sa svakom narednom generacijom.

E

Editor (Editor) — je izraz koji se obično upotrebljava za operacije kojima se može menjati sadržina programa u toku samog programiranja.

EPROM (Erasable Programmable Read-Only Memory) — je veoma sličan ROM-u sa tom razlikom što je mnogo pogodnij

za unošenje materijala i njegov sadržaj se ne gubi prilikom prestanka rada računara. EPROM može biti izložen jakom ultraljubičastom zračenju da bi došlo do brisanja njegove sadržine.

F

Firmver (Firmware) — računar sadrži tri osnovne strukturalne komponente: softver sa programima koji se menjaju; hardver koji slično ROM-u ima nepromenljive informacije i firmver sličan EPROM-u sa relativno trajnim informacijama (vidi EPROM).

Flip-Flop (Flip-Flop) — je kolo koje održava jedno električno stanje (0 ili 1), dok pod uticajem ulaznog signala ne pređe u drugo.

FORTRAN — je skraćenica za FORmula TRANslation, odnosno viši programski jezik namenjen rešavanju problema iz oblasti nauke i matematike.

Flopni disk (Floppy Disk) — je relativno jevtina magnetna disketa namenjena čuvanju podataka, a naziv joj potiče od njene fleksibilnosti (vidi Disk/Disc).

G

Gejt (Gate) — je električno kolo koje je sposobno da primi više a da emituje samo jedan signal.

Grafik (Graphics) — je ilustrativna informacija za razliku od slovnih i numeričkih.

H

Hard kopi (Hard Copy) — je finalni rezultat rada računara dat u trajnom materijalnom obliku.

Hardver (Hardware) — je fizički deo računara (vidi softver i firmver).

Heksadecimal (Hexadecimal, Hex) — je numerički sistem sa osnovom 16. Cifre od 0 do 9 su u upotrebi, kao i slova A, B, C, D, E i F, koja takođe imaju numeričku vrednost. A=10, B=11, C=12 itd. Korisnici mikroračunara najčešće upotrebljavaju Hex.

Heks Pad (Hex Pad) — je tastatura posebno dizajnirana za heksadecimalne simbole.

I

Instrukcija (Instruction) — podaci kojima se upravlja procesom obrade informacija »korak po korak«. U upotrebi je i izraz »komanda«.

Integrisano kolo (Integrated circuit) — je kompletno, složeno elektronsko kolo urezano u površinu poluprovodnika.

Interfejs (Interface) — je umetak koji služi kao spona između računara i perifernih jedinica kao što je štampač.

Interpreter (Interpreter) — je program koji viši programski jezik prevodi na govor koji računar može »razumeti«.

Invertor (Invertor) — je logička jedinica koja ulazni signal jedne binarne vrednosti pretvara u suprotnu vrednost pri izlazu.

Interaktivna rutina (Interactive Routine) — je deo programa koji se ponavlja dok se ne ostvare određeni uslovi.

Izlaz (Output) — su informacije ili podaci koji izlaze iz računara preko štampača, ekrana ili kasete. U outputu su sadržane informacije kao rezultat celokupnog prethodnog procesa programiranja.

J

Jezik (Language) — kompjuterski jezici se dele na tri grupe: viši programski jezici, kao što je BASIC, koji su relativno najsličniji engleskom jeziku i najjednostavniji za upotrebu; niži programski jezici, kao što je Asembler, gde su u upotrebi skraćeni izrazi koji imaju nekih dodirnih tačaka sa engleskim jezikom (npr. ADD za add-sabiranje i RET za return-vraćanje) i mašinski jezik namenjen više ili manje za direktan rad sa računarom.

K

Kobol (COBOL, Common Business Orientated Language) — je viši programski jezik prevashodno namenjen za prijem i čuvanje podataka iz oblasti finansija i poslovanja.

Komparator (Comparator) — je uređaj pomoću koga se vrši upoređivanje dve pojave i proizvodi impuls baziran na njihovoj različitosti.

Komplement (Complement) — je broj izveden iz drugog broja po određenim pravilima.

K — je kapacitet memorije računara. Jedinicu kapaciteta memorije čine 4 K bloka, s tim da 1 K ima 1.024 bajta.

Ključna reč (Keyword) — je ključna reč u programskom nizu i obično je to prva reč posle rednog broja. Primeri ključnih reči su: STOP, PRINT i GOTO.

L

LCD — je skraćenica za Liquid Crystal Diode. Neki računari kao što je TRS-80 džepni računar koriste LCD displej.

LED — je skraćenica Light Emitting Diode. Jarko crvene brojke koje pokazuju vreme na displeju su primer za upotrebu LED-a.

Logički (Logic) — je matematički iskaz o odnosima između pojava.

M

Matrični štampač (Dot Matrix Printer) — je štampač koji štampa spisak mogućih programa ili ono što se pojavljuje na ekranu. Svaki slovni znak ili simbol se sastoji od određenog broja tačaka (dots). Što simbol sadrži više tačaka to štampač ima bolju rezoluciju.

Mašinski jezik ili mašinski kôd (Machine Language or Machine Code) — je programski jezik koji računar može direktno da primi i da po njemu postupa.

Magnetni disk (Magnetic Disc) — vidi Disk i Floppy Disk.

Mejnfrejm (Mainframe) — najčešća podela računara je na tri grupe, i u koju će grupu računar ući zavisiće manje ili više od njegove fizičke veličine i kapaciteta. Računar koji vi želite da kupite je mikroračunar; za računare srednje veličine i kapaciteta u upotrebi je izraz miniračunar; a džinovski računari koje povremeno viđate u filmovima naučne fantastike nose naziv mejnfrejm računari. Do pre petnaestak godina, praktično jedino su ovi džinovski računari bili na raspolaganju.

Memorija (Memory) — računar ima dve vrste memorije. Prva nosi naziv ROM (read-only memory). Ovo je memorija koju računar već sadrži u sebi, i koja pomaže računaru da izvršava komande i rešava aritmetičke operacije. Isključenjem računara ROM se ne briše. Druga vrsta memorije je RAM (random access memory). Ona čuva program koji unosite preko tastature, kasete ili diskete. Kod većine računara prilikom isključenja dolazi do brisanja RAM-a.

Mikroprocesor (Microprocessor) — je glavni deo svakog računara. Za rad mikroprocesora neophodne su veze sa peri-

fernim jedinicama, kao što su na primer izvor energije i input/output uređaj.

Modem (MODEM, Modulator Demodulator) — je uređaj koji omogućava da dva računara među sobom komuniciraju preko telefonske veze. Na telu računara nalazi se posebno ležište u koje se postavlja telefonska slušalica.

Monitor (Monitor) — izraz monitor ima dva značenja u žargonu računara. Jedno je da je monitor ekran sličan televizijskom ekranu. Iako monitor ne može da prima televizijske signale, kvalitet vizuelne reprodukcije na monitoru je veći nego na televizijskom ekranu. Drugo značenje je u vezi sa ROM-om. Naime, monitor može biti i osnovna informaciona podloga, koju računar sadrži već prilikom kupovine i koja omogućava računaru da izvršava komande i rešava aritmetičke operacije.

Maderbord (Motherboard) — je spoljašnji fizički okvir računara na koji se mogu priključiti dodatni elementi. Ovi dodatni elementi uvećavaju izvorne mogućnosti računara; primer za to je uređaj za proizvođenje zvuka ili uređaj za kontrolu lajt pena (light pen).

MPU — je skraćenica od Microprocessor Unit.

N

Nanosekunda (Nano-second) — je jedinica brzine i meri milijarditi deo sekunde, u kojim okvirima se meri trajanje operacija računara ili memorijskog čipa.

Non volatl memorija (Non-Volatile Memory) — je memorija koja se ne gubi prilikom isključenja računara. Neki od manjih računara, kao što je TRS-80 džepni računar poseduje ovu memoriju, tako da baterije održavaju uneti program i nekoliko stotina sati.

Negacija (Not) — je Bulova logička operacija kojom se binarni broj pretvara u svoj suprotni korelat.

Nula niz (Null String) — je niz koji ne sadrži nikakve znakove. U programu je označen sa dva para znaka navoda sa prazninom između.

Numerik (Numeric) — se odnosi na brojke za razliku od alf betika (alphabetic) koji se odnosi na slova. Najčešće se tastatura opisuje kao alfanumerička, što podrazumeva da sadrži i slovne i numeričke oznake.

O

Oktal (Octal) — je numerički sistem koji za osnovu ima »osam«, odnosno brojeve: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 i 7. Danas,

ovaj sistem nije u širokoj upotrebi u oblasti mikroračunara. Najrasprostranjeniji je heksadecimalni sistem (vidi Hexadecimal).

Operativni sistem (Operating System) — je opšti naziv za softver koji omogućava rad programa.

OR — je aritmetička operacija »ili« koja vraća »1«, ako su jedna ili više ulaznih informacija »1«.

Orakl (Oracle) — je način slanja teksta pomoću standardnog televizijskog signala. Kod prijema za dekodiranje teleteksta potreban je odgovarajući uređaj. U Velikoj Britaniji ovaj način slanja teksta koriste ITS i BBC preko svog ogranka »Ceefax«.

P

PASCAL — je viši programski jezik.

Periferija (Peripheral) — je opšti naziv za dodatne delove koji se priključuju na računar i koje računar kontroliše, kao što su diskete, štampač ili sintesajzer glasa.

Port (Port) — je otvor kroz koji informacije ulaze i izlaze.

Prestel (Prestel) — je britanski telekom naziv za sistem veze sa centralnim računarom, gde se veza ostvaruje pomoću telefona, a rezultat pojavljuje na ekranu. Slična komercijalna verzija u SAD je poznata kao »Sors« (The Source).

Program (Program) — u žargonu računara termin program ima dva značenja. U okviru prvog, pod programom se podrazumeva lista uputstava koja se unosi u računar, a u drugom slučaju ima značenje glagola (npr. programirati računar).

PROM — je skraćenica od Programmable Read Only Memory. PROM je memorijski deo koji se može programirati i jednom programiran ima trajni sadržaj (vidi EPROM i ROM).

Poluprovodnik (Semiconductor) — je materijal koji u normalnim uslovima ne propušta električnu energiju, ali pod određenim uslovima može da postane provodnik.

Potprogram (Subroutine) — je deo programa koji se često poziva za vreme izvršenja glavnog programa. Subrutina se završava instrukcijom za vraćanje na red posle reda iz koga je pozvana subrutina.

Promenljiva (Variable) — je slovo ili kombinacija slova i simbola, koju računar u toku programiranja pripisuje nekoj veličini ili reči.

Pokazivač (Cursor) — je oznaka koja se pojavljuje na ekranu kada je računar u radu i pokazuje gde će naredni znak da se pojavi. Tastatura računara obično sadrži »kontrolne

ključeve za kursor« uz čiju pomoć korisnik može da pokreće kursor po ekranu.

Prevodilac (Compiler) — je program koji prevodi viši programski jezik u binarni mašinski kôd »razumljiv« za računar.

Podaci (Data) — podaci u obliku u kojem računar može da ih obradi.

Provera programa (Debug) — je opšti izraz za ispitivanje programa i otklanjanje svih grešaka, tj. traganje za, i eliminisanje svih pogreški u programu.

Prikaz na ekranu (Display) — je vizuelna predstava operacija računara na TV ili ekranu monitora.

Poruka o greški (Error messages) — je informacija koju računar signalizira u slučaju pogrešnog kodiranja dela programa, koja se manifestuje tako što se program zaustavi, a pri dnu ekrana se pojavi reč ili reč i brojevi ili samo kombinacija brojeva. Ovim ste obavešteni kakvu ste grešku napravili. Najčešće greške su upotreba slova O umesto broja 0, ili izostavljanje u nekom izrazu oba interpunkcijska znaka za zagradu ili samo jednog od njih, ili pak propuštanje da se definiše promenljiva veličina.

Petlja (Loop) — je naziv uputstva u programu koji se ponavlja sve dok se određeni uslov ne ispuni.

Prekoračenje (Overflow) — je broj suviše veliki ili suviše mali da bi ga računar mogao registrovati.

Pad (Pad) — vidi Keypad.

R

Računar (Computer) — je uređaj čije su tri osnovne funkcije da: 1 — primi informaciju, 2 — rešava zadatke problema, 3 — daje rešenja.

RAM memorija, memorija dostupna za čitanje i pisanje (RAM, Random Access Memory) — je memorija koja se može menjati voljom korisnika računara. U najvećem broju slučajeva sadržina RAM memorije se briše prilikom isključenja računara. RAM je memorijski deo koji će primiti i program koji unesete i rezultate operacija.

ROM memorija, memorija dostupna samo za čitanje (ROM, Read-Only Memory) — nasuprot RAM memoriji, informacije sadržane u ROM memoriji ne mogu se menjati voljom korisnika i ne brišu se isključenjem računara iz rada. Podaci i informacije ROM memorije uneti su od strane proizvođača i upućuju računar kako da donosi odluke pri izboru alternativa i kako da obavi aritmetičke proračune.

Kapacitet ROM i RAM memorije se izražava u jedinici K (vidi K).

Rekurzija (Recursion) — je kontinuirano ponavljanje jednog dela programa.

Registar (Register) — je određeni deo memorije u kome se čuvaju jedna ili više osnovnih informacija u toku programiranja.

Rezervisana reč (Reserved Word) — je reč koju u programiranju ne smete koristiti kao promenljivu, jer će je računar drugačije »čitati«. Primer je reč »TO« koja za računar ima posebno značenje i većina je računara neće prihvatiti kao promenljivu. Isto važi i za FOR, GOTO i STOP.

Rutina (Routine) — je izraz koji se može upotrebiti kao sinonim za reč program ili pak u značenju određenog dela programa (vidi Subroutine).

Reč (Word) — je skup simbola ili niza binarnih brojeva, i kao takav predstavlja jedinicu informacije, koja zauzima određeni deo memorije. Računar obrađuje reč kao pojedinačnu instrukciju.

S

Stranica (Page) — pod ovim se najčešće podrazumeva ona količina informacija potrebna da ispuni TV ekran, tako da možemo govoriti o stranici programa, tj. misli se na kvantum podataka koji će se pojaviti na ekranu u jednom trenutku.

Serijski (Serial) — podaci koji se čuvaju ili prenose u nizovima, bit po bit.

Signal (Signal) — električni impuls kojim se prenose podaci i informacije.

Silikonska Dolina (Silicon Valley) — je popularan naziv za oblast u Kaliforniji u kojoj je smešten najveći broj proizvođača računara i opreme.

SNOBOL (SNOBOL) — je viši programski jezik.

SAT (Clock) — uređaj za vreme u računaru, koji sinhronizuje operacije.

Softver (Software) — je program unet u računar od strane korisnika koji određuje rad računara.

Softverska kompatibilnost (Software Compatible) — se odnosi na situaciju u kojoj dva različita računara mogu među sobom da razmene programe pisane za onaj drugi.

Statička memorija (Static Memory) — je memorija koja čuva informacije dok je računar u radu, ali kojoj nije potreban dodatni izvor energije da bi se očuvala.

T

Teletekst (Teletext) — je informacija koja se prenosi na gornjem delu televizijskog ekrana. Za to je potreban uređaj za dekodiranje, kako bi se tekst pojavio na ekranu. U Velikoj Britaniji ovu vrstu prenosa obavlja »Ceefax« za BBC i »Oracle« za ITV. Teletekst se može prenositi i putem kabla, kao što to čini »Prestel« u Britaniji i »The Source« u SAD.

Teletajp (Teletype) — je uređaj sličan pisaćoj mašini, koji može da šalje, prima i štampa informacije.

Terminal (Terminal) — je jedinica nezavisna od centralnog procesora. U najširem smislu, sastoji se od tastature i katodnog displeja.

Tajm šering (Time Sharing) — je operacija pomoću koje jedan broj korisnika ostvaruje pristup u računar većeg kapaciteta, brzim prebacivanjem sa jednog na drugog korisnika, tako da svaki korisnik ima utisak da samo on saobraća sa centralnim računarom.

Trut tejbl (Truth Table) — je matematička tablica koja sadrži sve potencijalne ishode Bulove logičke operacije, pokazujući rezultate do kojih ste došli primenjujući različite kombinacije unetih podataka.

Tekst procesor (Word Processor) — je visoko inteligentna pisaća mašina koja omogućava korisniku da manipuliše tekstom, da ga pomera u svim pravcima, da uređuje margine i da pomera čitave pasuse po potrebi na ekranu, pre upućivanja definitivnog teksta u štampač. Najčešće sadrži i memoriju, tako da standardna pisma i tekstovi, prethodno pisani, mogu da se očuvaju.

U

Ulaz (Input) — svi podaci koji se unose u računar putem tastature, mikrofona, kasete ili diskete.

Ulaz/Izlaz, I/O jedinica (Input/Output, I/O Device) — je uređaj koji prima informacije ili uputstva od programera, prenosi ih računaru i po završenoj obradi dostavlja finalni rezultat (hard copy) u odgovarajućoj formi za spoljnu upotrebu.

UHF — je skraćenica od Ultra High Frequency (300—3000 MHz).

Ultra Vajolet Irejsing (Ultra Violet Erasing) — moraju se upotrebiti ultraljubičasti zraci da bi se izbrisao EPROM (vidi EPROM).

V

Viši programski jezik (High Level Language) — je programski jezik koji omogućava korisniku da »razgovara« sa računarom, a sam je u manjoj ili većoj meri sličan engleskom jeziku. U principu, što je viši nivo programskog jezika (tj. što je veća sličnost sa engleskim jezikom), to je računaru potrebno više vremena da ga prevede. Jezici nižeg nivoa zahtevaju od programera veći napor, ali su utoliko operativniji za računar.

VDU — je skraćenica od Visual Display Unit.

Volatl (Volatile) — se odnosi na memoriju u kojoj dolazi do gubitaka sadržaja u momentu prestanka rada računara.

Bibliografija

Za oblast računara se ne bi moglo reći da obiluje objavljenim knjigama ali se u poslednje vreme na tržištu pojavio jedan broj naslova — neki izvrsni, drugi osrednji. Na ovom mestu ukazaćemo na one bolje.*

Iako se može desiti da jedan broj tih knjiga nije pisan za vaš računar, one koje ćemo pomenuti ili sadrže informativni tekst ili se programi avantura, bez poteškoća, mogu prilagoditi za vaš računar.

»KREIRANJE IGARA AVANTURA NA VAŠEM BBC MIKRO«
(Creating Adventure Games on Your BBC Micro)
Ian Watt. Interface/Addison Wesley

Jan je odista na svom terenu kada se radi o pisanju programa za igre avanture. On poseduje osoben stil u pisanju programa i u ovoj knjizi to pokazuje na najbolji način. Knjiga obuhvata tri igre avanture, sve u tekstu, tako da ih je lako podesiti i za druge tipove računara.

»KREIRANJE PROGRAMA IGARA AVANTURA NA VAŠEM RAČUNARU«
(Creating Adventure Programs on Your Computer)
Andrew Nelson. Interface

Imao sam to zadovoljstvo da i lično upoznam Endrjua kao osobu neiscrpnih ideja, koje je nesebično bio spreman da podeli samnom. U ovoj knjizi pronaći ćete veći broj igara napisanih u Microsoft Basic jeziku, ali to neće biti prepreka da ih koristite i na vašem računaru. Posebno vašu pažnju skrećemo na igru »Posledice Asmovijanske katastrofe« (»The Aftermath of the Asmovian Disaster«).

---

* Ova bibliografija je uradena na osnovu engleskog izdanja i dopunjena je od strane jugoslovenskog izdavača prigodnim domaćim izdanjima.

»PISANJE AVANTURA«
(Adventure Writing)
Aardvark-80, 2352 S, Commerce, Walled Lake
MI 48088, USA

Ova mala knjižica od svega 16 strana, u prodaji u SAD (za pozamašan iznos od 5 $ USA), od izuzetne je pomoći svima onima koji žele da se oprobaju u pisanju programa za igre avanture. Programi igara, uključujući i »Ukleti brod« (»Death Ship«), dati su u detaljima i pogodan su dodatak za većinu kućnih računara.

»KREIRANJE IGARA AVANTURA NA VAŠEM DREGON 32«
(Creating Adventure Games on Your Dragon 32)
Clive Gifford. Interface

Pet kompletnih igrara su detaljno objašnjene, a jedna od njih je preneta na kasetu i disketu softvera. Tri od navedenih igara mogu se prilagoditi vašem računaru bez većih teškoća.

»ZX81 DŽEPNA KNJIGA«
(The ZX81 Pocket Book)
Trevor Toms. Phipps Associates

Bez obzira što je samo jedan odeljak ove knjige posvećen igrama avantura, autor, u tom odeljku, do detalja razlaže, u širokom spektru, moguće pristupe u pisanju programa. Možete se odlučiti na kupovinu ove knjige, pogotovu, ukoliko je možete nabaviti uz popust.

»KREIRANJE AVANTURA NA VAŠEM SPECTRUMU«
(Creating Adventures on Your Spectrum)
Peter Shaw / James Mortleman. Interface

Poznajem Pitera dobro — član je Izdavačkog saveta časopisa »Your Spectrum«. Sama knjiga je kvalitetna, sa puno novih igara i sjajnom grafikom. I jedna napomena: sve ilustracije u knjizi izradio je Piter lično.

»PISANJE BASIC IGARA AVANTURA ZA TRS-80«
(Writing BASIC Adventure Games for the TRS-80)
Frank Dacosta. Tab Books

Ovo je izuzetan vodič za pisanje programa avantura. To je bila knjiga sa kojom sam i ja počeo i još uvek nije ništa izgubila od svoje vrednosti.

»NAPIŠITE SOPSTVENE PROGRAME AVANTURA ZA VAŠ MIKRORAČUNAR«
(Write Your Own Adventure Programs for Your Microcomputer)
Tyler / Howarth. Osborne

Za nešto manje od dve funte ovo je verovatno najbolji naslov koji možete naći na temu igara avantura. Nemojte se zavarati pristupom koji vam se može učiniti detinjastim, jer knjiga ima dovoljno ozbiljnih stvari da vam prenese.

*

Nove knjige u izdanju NIRO »Tehnička knjiga«, Beograd:

ZX SPECTRUM — PROGRAMIRANJE U BASIC-u
Mr Nenad Marković i Dušan Davidovac

Osnovne vrednosti ove knjige su jasno i postupno izlaganje, ilustracije i zanimljivi i nestandardni primeri. Posebno su prikazani boja, grafika i igre. Autori su, vođeni svojim bogatim iskustvom, pružili originalan pristup savladavanju teorijskih i praktičnih znanja, neophodnih za rad sa ovim tipom računara. Time je postignuto da korisnik znatno proširi mogućnost primene svog računara na različite probleme iz ekonomije, tehnike i drugih oblasti koje zahtevaju obradu podataka.

KUĆNI KOMPJUTERI — ALGORITMI I PROGRAMI
Grupa autora

Mladi i talentovani autori ove knjige zaslužuju veoma visoku ocenu za izbor sadržaja i problema koji su u njoj obrađeni, način obrade i preciznost i aktuelnost tekstualnog i materijalnog dela rukopisa.

Ovaj tekst je značajan doprinos stručnoj i udžbeničkoj literaturi koja je, kod nas, izuzetno malobrojna za oblast primene kućnih računara. Posebna vrednost knjige su dodaci (rukovanje računarom, pronalaženje i otklanjanje grešaka u programu, mape osnovnih memorijskih adresa, rečnik pojmova . . .), što je čini interesantnom za širok krug čitalaca.

PROGRAMIRANJE ZA POČETNIKE I—II
Philip Crookall

Autor, koristeći iskustva stečena u uvođenju računara u škole u Velikoj Britaniji, izlaže materiju na jasan i pristupačan način, tako da prva knjiga predstavlja štivo koje se lako čita i dostupno je svakom početniku, nezavisno od uzrasta. Ceo sadržaj knjige je objašnjen preko ilustrovanih primera, što u velikoj meri olakšava njeno korišćenje.

U drugom delu autor obrazlaže tehniku planiranja izrade programa. Ova tehnika je izložena korišćenjem dijagrama toka, čije je poznavanje neophodno da bi se čitalac osposobio za samostalnu izradu složenijih programa.

MINI I MIKRO RAČUNARI
Mr Branislav Đurić

Enciklopedijski pregled oblasti vezanih za računarsku tehniku predstavlja izuzetan kvalitet ove knjige. Na preko 470 strana autor postupno vodi čitaoca od osnova binarne algebre do složenih problema hardvera i softvera mini i mikro računara.

AVANTURE
ZA VAŠ
ZX SPECTRUM

Sati i sati u igri koja će u potpunosti obuzeti vaš duh

Evo ključa za bezbroj svetova iz mašte. Svaki program za sebe je jedinstvena predstava sa neprijateljima koje treba nadvladati, predelima koje treba istražiti i problemima koji čekaju na rešenje. Strašne nemani, potraga za neviđenim blagom, fino upredene čini — otkrite ovo i još više.

Ovi programi avantura su najnoviji i najpopularniji oblik zabave na računarima. Programi su tako pisani da ćete, kada ih budete stavili u pokret na vašem ZX Spectrumu, ujedno puno naučiti o pisanju sopstvenih programa avantura. Knjiga sadrži i detaljna objašnjenja kako da kreirate svoj originalni program avanture, kao i poglavlja uz čiju pomoć ćete još više unaprediti svoje sposobnosti za pisanje programa i igru.